Terreurs de l'au-delà

Sumpter, Courtemanche
Sammons, Almack
White, Conyers



ÉDITIONS SANS-DÉTOUR





6e ÉDITION FRANÇAISE

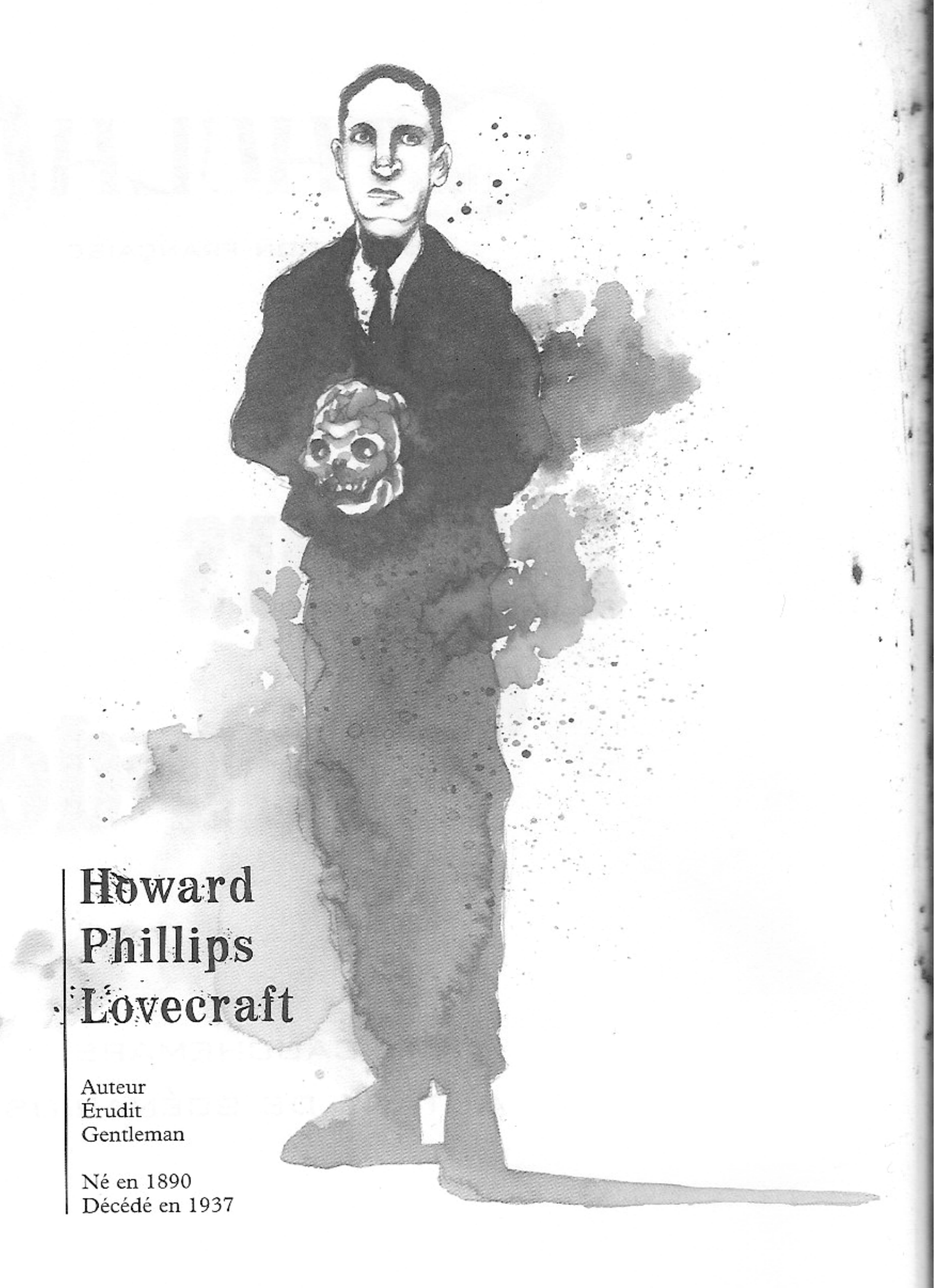
Terreurs de l'au-delà

SIX CAUCHEMARS,
AUTANT DE SCÉNARIOS

PAR

GARY SUMPTER
JOHN ALMACK
GLYN WHITE
BRIAN COURTEMANCHE
BRIAN SAMMONS
DAVID CONYERS

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

WWW.SANS-DETOUR.COM

Pour la version américaine

Illustration de couverture : Rick Sardinha
Illustrations intérieures : David Lee Ingersoll, David Grilla
Maquette : Meghan McLean
Chaosium est : Charlie Krank, Lynn Willis, Dustin Wright, Fergie, Meghan McLean, Nick Nacario et quelques autres curieux

Pour la version française

Traduction : Olivier Fanton et John Grümph
Relecture : Nicolas Beudin
Couverture & maquette intérieure : Christian Grussi

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH • ISBN : 978-2-917994-17-7
Édition et dépôt légal : janvier 2009

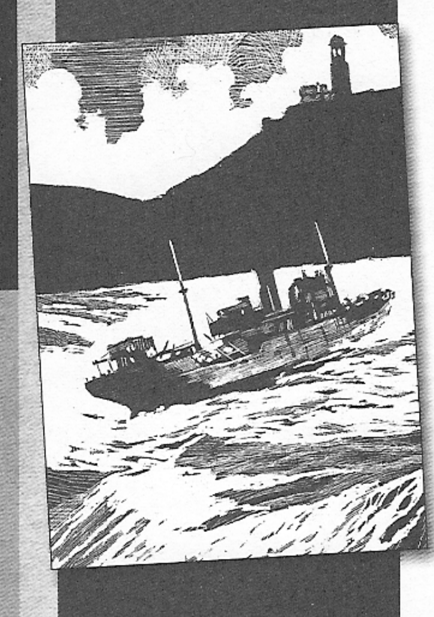
L'Appel de Cthulhu est publié par les éditions Sans-Détour sous licence de Chaosium Inc.

Table des matières



La nuit, tapis dans les bois, face à ces terreurs
Inconnues, nous ne vîmes pas la source du vacarme.
Les étoiles s'étaient couvertes, laissant le ciel vide
De leur radiance ; la brume assombrissait les cieux,
La lune de minuit était prisonnière des nuages.

Virgile, Énéide



Scénario

Une lumière fantomatique

par Gary Sumpter

Où les investigateurs doivent rallumer la lampe d'un phare perdu dans la mer du Nord et découvrir pourquoi elle s'est éteinte.

Je prophétise le désastre, puis je compte le coût…
Je brille mais en brillant, je meurs,
Je sais que je suis presque perdue.

Peter Hammill, *A Plague of Lighthouse Keepers*

À l'affiche

Les investigateurs sont seuls sur l'île d'Hallowsay. Les gardiens précédents sont morts et même leurs cadavres ont disparu. Leurs ennemis sont les ny'ghan grii, mais ils ne peuvent apparaître que la nuit. Originaires du Monde Caché, elles ont été attirées sur Terre par l'utilisation hasardeuse de boulettes temporelles par l'un des gardiens. À l'aide de sacrifices humains, elles pourront faire venir leurs congénères et se rendre matérielles même le jour.

En quelques mots…

Un des gardiens du phare d'Hallowsay tâtant de l'occultisme pour passer le temps a invoqué par imprudence des créatures venues d'ailleurs, des ny'ghan grii. Elles l'ont tué lui ainsi que les autres gardiens. Le navire de ravitaillement du phare arrive quelques jours plus tard et trouve la lumière éteinte. Le capitaine envoie une équipe de quatre hommes sur l'île pour comprendre pourquoi et résoudre le problème.

Les marins ont beau explorer l'île, ils ne trouvent aucune trace des gardiens. Ils semblent avoir disparu durant la nuit, en laissant leurs affaires intactes. Seul un fusil déchargé prouve qu'il y a eu une bagarre. La lampe est intacte.

La nuit venue, les créatures se manifestent à nouveau. Elles pourchassent les investigateurs un par un, leur sacrifice servant à ancrer leur présence dans notre monde. Les méthodes ordinaires ne peuvent en venir à bout.

Les investigateurs doivent comprendre par quels actes elles sont arrivées, puis obtenir des informations précieuses dans le courrier destiné aux gardiens. Ils pourront alors utiliser à leur tour le rituel à l'origine de leurs problèmes, en s'entourant des précautions nécessaires, et apprendre un sort capable de renvoyer les créatures d'où elles viennent.

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont des marins engagés à bord du vaisseau ravitailleur de la Société des Phares Nordiques, ainsi qu'un gardien remplaçant. Ils ont répondu à l'appel à volontaires du capitaine pour se rendre sur l'île, et s'informer auprès des gardiens sur les raisons de l'absence de lumière.

Enjeux et récompenses

Les investigateurs ne le savent pas en posant le pied sur l'île d'Hallowsay, mais ils vont devoir lutter pour leur survie. C'est une course contre la montre. Plus ils en apprennent durant la journée, mieux ils seront armés pour se défendre contre les ny'ghan grii durant la nuit.

Ambiance

L'île d'Hallowsay, même en temps normal, est un lieu inquiétant. C'est un endroit ancien, dont la moindre pierre cache un mystère. Le brouillard bloque non seulement la vue, mais aussi l'ouïe. Le phare donne l'impression de respirer. Et un fantôme rôde aux alentours. Pas étonnant que certains gardiens deviennent fous, même lorsqu'ils ne sont pas massacrés par des monstres d'outre-monde.

Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●●○○
Exploration	●○○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	◷◷◷◷◷
Nombre de joueurs	4
Type de personnages	Prétirés
Époque	1920

Perché sur un rocher sauvage et inhospitalier de la côte de l'Écosse, le phare d'Hallowsay guide les marins depuis soixante-dix ans. Mais sa lumière s'est inexplicablement éteinte, mettant en péril les navires sillonnant les eaux de l'Atlantique nord. La nouvelle a atteint l'*Helios*, le bateau ravitailleur des phares de la région. Son moteur à vapeur le conduit en ce moment même vers l'île d'Hallowsay pour le changement d'équipe de la quinzaine. Un groupe de recherche, composé de trois volontaires pris dans l'équipage de l'*Helios* et d'un gardien de phare, est envoyé pour enquêter. Ils trouveront des horreurs d'une autre dimension.

Informations pour le maître de jeu

Pour éviter les confusions, dans ce scénario, le terme « gardien » désignera exclusivement les personnes s'occupant du phare. L'expression « maître de jeu » sera employée par ailleurs.

Les gardiens de phare, dans leurs tours isolées, sont parmi les créatures les plus solitaires qui soient. De longues heures de solitude et de routine, ponctuées par de rares contacts avec la civilisation, enchaînent le corps et l'esprit des hommes s'ils ne sont pas suffisamment ingénieux. Le docteur Neil Fordyce est un homme de cette trempe. Là où ses semblables cherchent une paix solitaire dans la musique ou le travail manuel, Fordyce trouve la paix dans la connaissance et la théorie. Son esprit vagabonde là où son corps ne peut aller. Dans les mythes anciens et les théories philosophiques dévorées durant ses heures longues et pénibles, le Dr Fordyce est tombé sur une référence au Monde Caché, une dimension qui semblait offrir une pause dans sa routine absolue.

Il avait lu que la méthode permettant de pénétrer dans le Monde Caché se trouvait dans les pages jaunies de l'ouvrage blasphématoire de Prinn, *De Vermis Mysteriis*. Il en existe un exemplaire dans la bibliothèque Huntington de Californie, près de Pasadena. Par la ruse, le Dr Fordyce est parvenu à obtenir des copies tapées à la machine de plusieurs passages. Il a ainsi trouvé la formule d'une drogue ouvrant une porte vers le Monde Caché. Le livre contient également des précautions spécifiques à prendre avant de l'employer. Hélas, les avertissements de Prinn sont absents des extraits dont disposait Fordyce.

Ne connaissant pas les risques, lorsque Fordyce a utilisé la drogue, il a attiré l'attention d'une des créatures infestant le Monde Caché, un ny'ghan grii, et lui a ouvert un passage vers notre dimension. Ayant compris la gravité de son erreur, Fordyce a jeté au feu la formule et les restes de sa drogue. Mais il était trop tard. Lui et les autres gardiens ont été chassés et tués par la créature. Ces sacrifices ont agrandi le passage entre ce monde et la dimension des ny'ghan grii, permettant à d'autres entités de se manifester. De nouveaux sacrifices, sous la forme des personnages joueurs, permettraient à encore plus de ny'ghan grii de franchir le passage.

En apprenant que le Dr Fordyce allait tenter de préparer et d'utiliser la drogue, J.L. Hardy, un bibliothécaire d'Huntington, a écrit à son correspondant écossais pour le prévenir du grand péril qu'il encourt (cf. Document 1). Cette lettre, perdue dans le reste du courrier des gardiens, se trouve avec les provisions que les investigateurs prennent avec eux à Hallowsay. Plus les joueurs la découvrent tôt, plus ils auront de chances de résoudre ce scénario.

L'aventure commence tandis que les investigateurs répondent à la demande de volontaires du capitaine de l'*Helios* afin de faire évoluer la situation sur Hallowsay.

Informations des investigateurs

Nous sommes le 19 septembre 1927. Le bateau ravitailleur de phares *Helios*, son moteur à vapeur vrombissant, s'achemine vers la relève bimensuelle du phare d'Hallowsay. Il vient d'apprendre de navires marchands que la lumière est éteinte depuis plusieurs nuits consécutives. N'ayant aucun moyen de communiquer avec le monde extérieur, les gardiens du phare sont peut-être malades, en rupture de stock de paraffine, ou tout simplement négligents. La lampe est peut-être en panne. Quelle que soit la raison, l'absence de lumière est un motif d'inquiétude dans les eaux traîtresses de l'Atlantique nord. Qu'aucun navire se soit échoué est déjà un miracle.

Alors que l'île apparaît à l'horizon, et malgré la mer démontée, trois marins ont répondu à la demande de volontaires du capitaine pour évaluer la situation. Un quatrième homme, le gardien de la relève à bord de l'*Helios*, va les accompagner pour tenter de rallumer la lampe avant la tombée de la nuit.

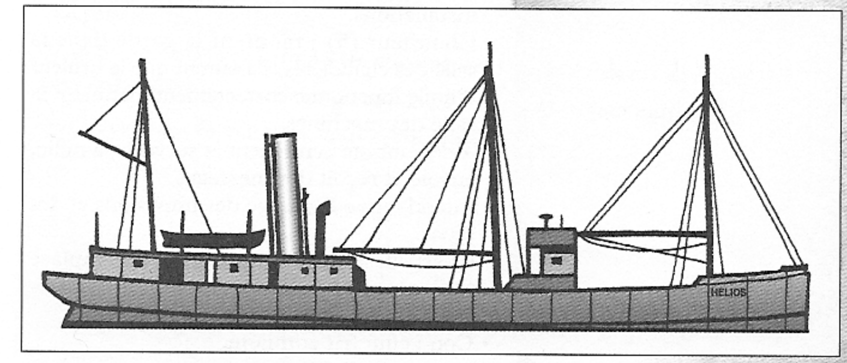
L'Helios

L'*Helios* est un solide petit navire, aux moteurs à hélices jumelles en acier, à l'équipage expérimenté. Sa mission consiste à fournir les provisions nécessaires aux phares isolés le long de la côte nord de l'Écosse et de conduire les relèves bimensuelles du personnel.

- Construit en 1899 par Paterson & Co Ltd, Glasgow ; basé à Stormness.
- Longueur : 42,7 m ; largeur : 6,8 m ; profondeur : 3,4 m.
- Tonnage : 270 t global, 116 t net.
- Machinerie : moteur à vapeur 6 cylindres à triple expansion, hélice double, 140 chevaux nominaux.
- Équipage : 22 (5 officiers, 17 hommes d'équipage)

Officiers :

- Maître : le capitaine, supervise toutes les opérations du bateau.
- Second : commandant en second à bord, directement responsable de toutes les opérations sur le pont, officier médical.



- Lieutenant : assiste le second, officier de navigation, garde les cartes à jour, s'assure que l'équipement de survie (canots, bouées, etc.) est en bon état.
- Ingénieur en chef : responsable du fonctionnement adéquat et de l'entretien de la machinerie et de la chaudière.
- Ingénieur en second : assiste l'ingénieur en chef ; est responsable des chaudières.

Hommes d'équipage :

- Maître d'équipage : en charge de tous les matelots, supervise directement les opérations de maintenance.
- Marin (6) : font le tour du bateau pour s'assurer que tout va bien, amarrent et démarrent le navire au ponton, entretiennent l'équipement sur le pont, nettoient les installations.
- Chauffeur (5) : montent la garde dans la salle des chaudières, s'assurent que le brûleur d'huile fonctionne correctement, nettoient la salle des machines.
- Télégraphiste : entretient et surveille la radio, envoie et reçoit des messages.
- Intendant : a la charge des provisions et des repas.
- Charpentier : construit, répare et remplace toutes les constructions temporaires ou permanentes en bois.
- Coq : cuit, frit et mijote.
- Mousse : nettoie la coquerie et le mess, met la table, nettoie les appartements des officiers.

Les gardiens du phare

Bien que les investigateurs ne connaissent pas personnellement les gardiens du phare, les informations suivantes sont connues de l'équipage de l'*Helios*.

- **Donald Graham, gardien en chef :** il est âgé de quarante et un ans, marié, avec quatre enfants. Il réside à Stromness. Graham a été le capitaine d'un chalutier à hareng à Aberdeen. Il joue du mélodéon (une sorte de petit accordéon) et chante d'une voix de baryton.
- **Neil Fordyce, gardien assistant :** le Dr Fordyce est âgé de cinquante-sept ans. Veuf sans enfants, il habite Stromness. C'est un poète amateur et un professeur à la retraite de littérature écossaise de l'université d'Édimbourg, spécialiste du poète Robert Burns.
- **Peter Scott, gardien assistant :** âgé de vingt-quatre ans, marié, deux enfants, il habite Kirkwall. Il taille au couteau du bois flotté, en faisant des jouets pour ses enfants. Scott va démissionner de son poste de gardien pour émigrer au Canada avec sa famille.

Archie Finlay est censé prendre sa relève lors de l'arrivée de l'*Helios* à Hallowsay.

Pour autant que chacun s'en souvienne, ces gardiens ont des états de service impeccables depuis des années. Ils n'ont jamais été cités pour abandon de poste.

Folklore de Hallowsay

De nombreuses légendes et rumeurs entourent Hallowsay. Tout l'équipage de l'*Helios* connaît la plus célèbre d'entre elles, la Dame Blanche d'Hallowsay, même si personne ne prétend l'avoir rencontré personnellement. La nuit, des marins voient parfois une silhouette fantomatique de femme dansant autour du phare. Cette apparition est généralement décrite comme un ange en robe blanche.

Le fantôme est littéralement un jeu de lumière, une illusion créée par les lentilles du phare. Elle n'est pas facilement visible lorsqu'on se trouve sur l'île ou dans le phare. Ce reflet, en forme de sablier, est projeté dans les fougères, tournant avec la révolution des lentilles. Toute personne voyant la Dame Blanche d'Hallowsay pour la première fois perd 0/1 point de Santé Mentale.

De plus, chaque investigateur peut tenter un test de Connaissance pour se rappeler des informations suivantes :

- On dit que le trésor d'un vaisseau de l'Armada Espagnole a été dissimulé sur l'île en 1588.
- Au dix-neuvième siècle, un berger aurait trouvé un doublon d'or dans les bruyères.
- Certains pêcheurs de la région jurent que l'île est habitée par une femme fée qu'ils voient souvent depuis leurs bateaux.
- Après la Guerre, certains habitants ont prétendu avoir trouvé des boîtes de provisions consignées en allemand, prouvant qu'un U-boat aurait secrètement accosté sur l'île.
- Selon le folklore des Highlands, l'emplacement du phare était un lieu de réunion des covenants de sorcières, et, avant cela, un fort romain.
- Les bergers avaient l'habitude de transporter leurs bêtes sur l'île pour les faire paître sur les riches herbages. Ils ne passaient jamais la nuit sur l'île, la prétendant hantée par des esprits et le « petit peuple ».
- L'île est hantée par les dépouilles, les fantômes de marins noyés.
- Un gardien a dû être évacué de l'île peu après la construction du phare ; la tour ronde et son absence d'angle l'avaient rendu fou.

Aucune de ces rumeurs n'est liée aux événements actuels ; la part de vérité de chacune est laissée à la discrétion du maître de jeu.

Jouer l'aventure

Ce scénario repose lourdement sur la capacité du maître de jeu à évoquer la sensation d'isolement absolu de l'île. En dehors des visites du bateau de ravitaillement, il n'y a aucune communication avec le monde extérieur. Par grand vent, la surface de la mer se déchaîne de façon démoniaque, se brisant au pied des falaises avec un rugissement étourdissant. Parfois, le brouillard est tel que la visibilité est pratiquement nulle, interdisant de sortir du phare.

Même le phare n'est pas à l'abri des éléments. Quand le vent se lève, il hurle à travers les vitres, s'insinue dans les fissures du mur et le chambranle des fenêtres avec un sifflement strident. Le brouillard enfonce ses doigts brumeux dans la moindre crevasse. Les marches de l'escalier en spirale résonnent de façon inquiétante. Vers le haut de la tour, le tic-tac monotone du mécanisme qui fait tourner la lampe est plus perturbant qu'apaisant. Les portes et les fenêtres ont l'habitude gênante de s'ouvrir et de se fermer sans cause apparente. En fait, la tour respire ; elle fait monter et descendre de l'air le long de la colonne pour que l'intérieur reste sec et ventilé. Dans l'escalier, on peut avoir l'impression qu'une personne respire dans son cou ou passe une main moite sur son épaule. Cela fait perdre 0/1 point de Santé Mental la première fois.

À l'occasion, peu après le coucher du soleil, on entend des cris et des grognements dans la tour. Ce phénomène a une explication parfaitement scientifique : la contraction rapide du métal dans la tour provoquée par la chute de la température du soir. Il cesse vers minuit, quand la température se stabilise. Il reste toutefois assez troublant pour justifier une perte de 0/1 point de Santé Mental la première fois.

Le contenu du sac

Archie Finlay, l'un des investigateurs, porte un sac de toile destiné aux gardiens du phare. Le sac imperméable contient des provisions, y compris plusieurs conserves de tabac pour pipe Astley de type Medium Flake N° 109, une conserve de gâteaux secs Walkers

31 août 1927
Dr Neil Fordyce
BP 470
Stromness
Orcades, Écosse

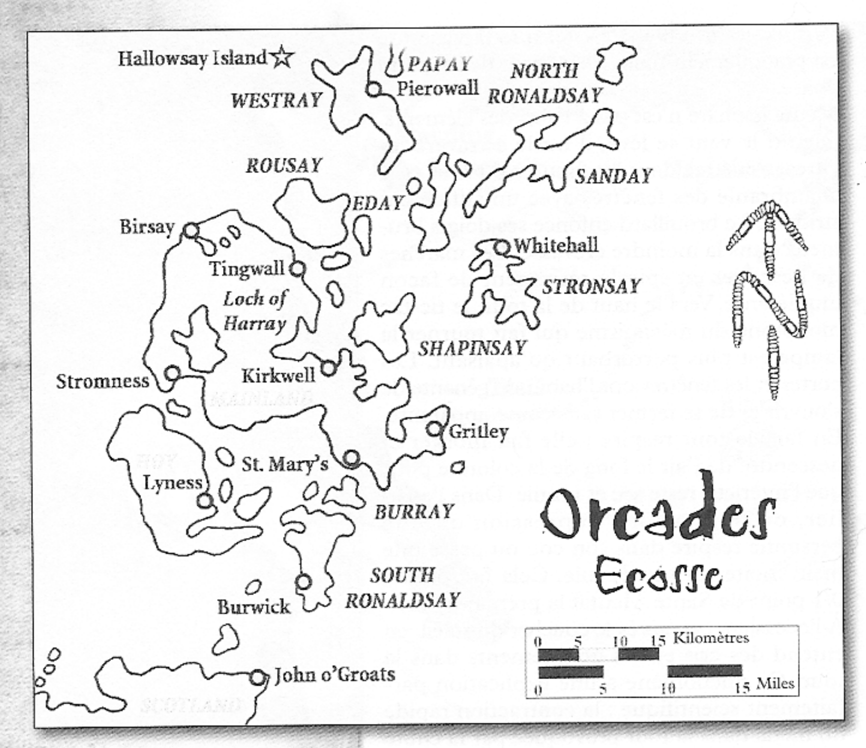
Cher Dr Fordyce,

Je dois mal comprendre votre dernière lettre, dans laquelle vous semblez exprimer l'envie d'appliquer la formule que je vous ai précédemment fournie. L'auteur avertit clairement qu'il ne faut pas l'utiliser sans avoir pris des précautions spécifiques, c'est-à-dire : le pentagone pnakotique et les signes de protection cabalistiques. Bien que vous n'en parliez pas explicitement, je suppose que vous connaissez bien le *Livre de Iod* qui suggère que Celui du Golf Gris peut aider quiconque fait appel à lui par l'intermédiaire de boulettes temporelles ?

Je vous encourage vivement à être prudent. En l'absence de ces défenses, non seulement vous courez un grave danger, mais vous risquez aussi de déclencher des forces au-delà de votre contrôle.

Très respectueusement,
J.L. Hardy
Bibliothécaire des collections spéciales

Document 1



Highland, une bouteille de whisky Macallan single malt de 10 ans d'âge et une liasse de lettres adressées aux gardiens, reliées par un élastique.

Le courrier est principalement constitué de lettres et de cartes écrites par la famille, envoyées du Royaume-Uni. Deux enveloppes proviennent des États-Unis. Elles sont adressées au Dr Fordyce. Chacune contient une lettre tapée à la machine sur papier à en-tête de la bibliothèque Huntington à San Marino, Californie (Document 2).

3 septembre 1927

Dr Neil Fordyce

BP 470

Stromness

Orcades, Écosse

Cher Dr Fordyce,

J'ai le regret de vous informer respectueusement que la Bibliothèque ne peut plus accepter de communiquer au sujet du De Vermis Mysteriis.

Si M. Hardy vous a aidé jusqu'ici, c'est qu'il avait été amené à croire que votre intérêt était purement académique. Cependant, vos dernières lettres montrent l'envie d'une application pratique de certains aspects du volume susmentionné, ce que la bibliothèque ne peut ni excuser, ni encourager.

Sincèrement,

W.G. Cummings

Directeur

Document 2

Sur Hallowsay

Les investigateurs n'ont jamais posé le pied sur Hallowsay avant aujourd'hui. Les trois marins volontaires se sont déjà trouvés à plusieurs reprises sur l'*Helios* alors qu'ils débarquaient des fournitures sur l'île.

Hallowsay (de l'ancien norrois *helga-y* ou île sacrée) se situe à l'extrémité nord des îles britanniques. Rocher morne et inhospitalier ne faisant pas plus de quelques centaines de mètres de diamètre, il perce les eaux froides de l'Atlantique nord. Son unique pic central monte à deux cents mètres au-dessus du niveau de la mer. Le terrain est composé de bruyères, des rochers, d'un sol marécageux et tourbeux et de fougères. Les broussailles rêches rendent la marche inconfortable. Les bergers d'Écosse ne viennent plus avec leurs troupeaux ; le sol autrefois fertile a été rendu stérile par des années de pâturage excessif.

La plus grande partie de l'année, Hallowsay est un endroit déprimant, balayé par le vent. Le climat peut être atroce et la houle si forte qu'il est presque impossible d'accoster. L'île appartient au gouvernement, ayant été achetée par la Commission des Phares en 1852 pour la somme de 400 livres. En dehors des trois gardiens, Hallowsay n'a d'autres habitants que des nichées d'oiseaux de mer et des rats apportés par inadvertance par bateau.

Il y a deux débarcadères, un à l'ouest et un à l'est. Ainsi, l'un des deux est toujours abrité des vents dominants. Par mauvais temps, il n'est pas raisonnable de s'attarder sur un débarcadère. Chaque fois qu'un investigateur s'y rend (en dehors du débarquement initial), faites un test de Volonté de groupe. En cas d'échec, une vague surgit et recouvre les rochers. Des tests d'Athlétisme individuels sont nécessaires pour échapper à l'eau. En cas de succès, l'investigateur crapahute hors de danger, mais éventuellement trempé. En cas d'échec, la victime passe par-dessus bord, tombe dans les rochers et subit 3d6 points de dégâts. Une personne rendue inconsciente par ces dégâts est emportée et perdue en mer. Sinon, le malheureux peut s'accrocher aux rochers suffisamment longtemps pour que la vague reflue.

Le débarcadère ouest porte des traces de dégâts. Du bois cassé et plusieurs cordes sont emmêlées autour d'une grue qui a été défoncée et penche maintenant selon un angle précaire. Elle n'est clairement plus sûre. Un coffre en bois contenant des cordes et des bouées de sauvetage devrait être présent, mais ni lui ni son contenu ne sont visibles. Un test d'Intuition suggère que les dégâts ne sont pas très différents de ceux que provoquerait une vague scélérate (c'est-à-dire une vague d'une hauteur inhabituelle apparaissant parfois au milieu de vagues normales, sans cause apparente).

Tout est en ordre sur le débarcadère est. Les cordes et les bouées sont à leur place dans le coffre en bois et la grue est en parfait état. Une charrette à bras facilite le transport des fournitures vers le phare.

Données physiques du phare

Le phare Hallowsay a été établi en 1856 pour avertir les navires de la présence de récifs autour de l'île. Toutes les réserves, y compris les produits ménagers, les pièces de rechange et la paraffine, sont débarquées une fois par an par le bateau ravitailleur *Helios*, qui s'acquitte de cette tâche pour tous les phares isolés le long de la côte nord de l'Écosse. Le *Hélios* se charge aussi des relèves bimensuelles du personnel. Il est cependant arrivé plusieurs fois que l'île ait été coupée pendant plusieurs jours par une mer démontée rendant l'accostage impossible.

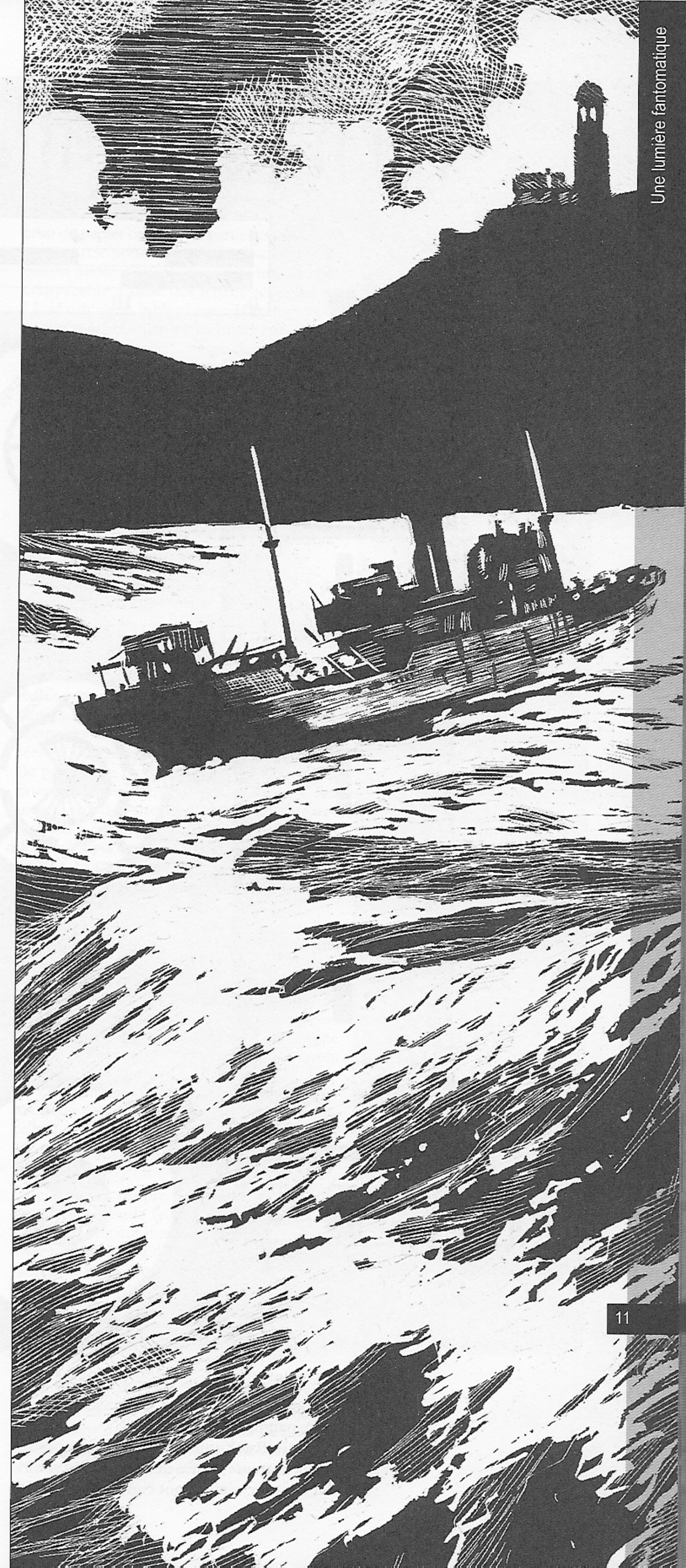
Caractéristiques naturelles ou autres

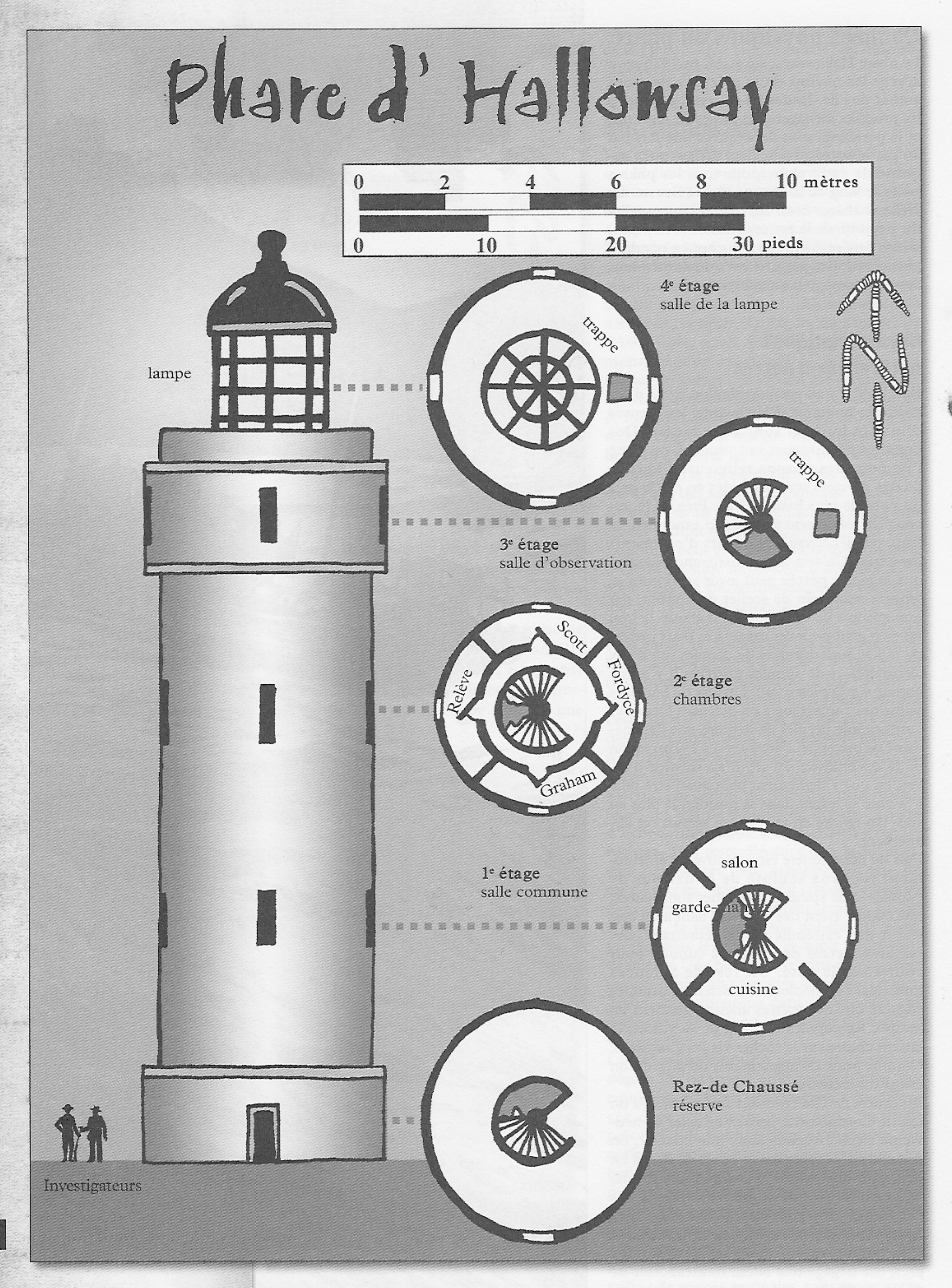
Bien qu'il n'y ait aucune mention écrite d'occupation humaine d'Hallowsay, les preuves d'intérêt humain sont abondantes. Des hommes néolithiques ont vécu ici, ou visité l'île pour des raisons religieuses. Quatre pierres dressées sont disposées en cercle près du point le plus haut de l'île. Près de là, est couchée une pierre percée. En examinant le trou, on découvre des dépôts d'ossements incinérés. Un test de Connaissance suggère que la pierre percée peut avoir servi pour se tenir la main afin de sceller un contrat, par exemple lors de mariages. En pratique, le trou est trop petit pour cet usage. Les deux pierres du milieu sont décorées de cupules (un creux circulaire) et de spirales gravées. Il y a une cupule sur la pierre sud. Un test de Sciences humaines : archéologie ou Sciences formelles : astronomie permet de déduire que l'alignement de pierre peut avoir servi à l'observation de la déclinaison du soleil au solstice d'hiver, ou que l'alignement peut aussi être relié à la lune se levant dans sa position la plus au sud. On ignore en fait à quoi servait cet alignement.

Près du débarcadère est se trouve un effleurement rocheux sculpté de douzaines de cupules et de spirales. Certaines sont reliées, une cupule ayant des rayons la liant à un cercle. À une extrémité de l'affleurement, des rainures sortent de plusieurs cupules pour courir sur le côté. Un test de Sciences humaines : archéologie ou Sciences occultes suggère que des prêtres anciens auraient pu remplir les cupules du sang de sacrifices, le faisant couler sur le rocher via les gouttières. Comme pour les alignements de pierre, son usage est inconnu.

Au centre de l'île reposent des ruines, qu'un test de Connaissance permet de dater du neuvième siècle. Abrités dans une cuvette, on voit encore les murs bas et brisés de ce qui est peut-être une cellule d'ermite monastique, une chambre de deux mètres carrés. Dans ces ruines, on remarque un amas de vase noire. Cette substance visqueuse, ressemblant à du bitume, est impossible à identifier. De près, elle dégage une odeur nauséabonde de décomposition. La vase est tout ce qui reste d'un malheureux gardien, chassé par le ny'ghan grii et détruit par le processus de dégénérescence.

Le grès fragile et les failles dans les roches de la côte d'Hallowsay ont contribué à la formation d'un réseau de cavernes, d'arches et





de piliers. Certains des exemples les plus notables ont été baptisés et apparaissent sur la carte nautique.

- **Castle Rock** : un piton, faisant autrefois plus de trente mètres de haut, qui est tombé et s'appuie maintenant contre la falaise. La mer fait un bruit de gargouillis perturbant en bouillonnant parmi ces énormes rochers.
- **Deil's Heid** (Devil's Head) : un pilier impressionnant ressemblant vaguement au visage d'un sphinx. De l'herbe pousse au sommet de ce rocher par ailleurs vierge. On

peut en atteindre la base à pied à marée basse.
- **Needle's E'e** (Needle's Eye) : une arche de grès reliant un pilier à l'île. La mer écume presque dix mètres plus bas. L'arche ne supportera pas plus de TAI 30 sans céder, envoyant tous ceux qui s'y trouvent par le fond.
- **Brithers** (Brothers) : trois piliers parallèles qui ne sont pas reliés à l'île, ni entre eux. Ils accueillent tous des nids de mouettes, qui crient et s'envolent lorsqu'on s'approche d'elles.

Détails du phare

Date de mise en service : 1856
Ingénieurs : David et Thomas Stevenson
Position : 59°57 N, 3°28 O
Signature : 2 éclats blancs courts, toutes les 20 secondes
Élévation : 58 mètres
Intensité lumineuse : 550 000
Portée nominale : 33 kilomètres
Bâtiment : tour blanche de 22 mètres. Il y a 92 marches jusqu'en haut de la tour.

Le phare est géré par quatre gardiens. Ils sont trois en même temps dans le phare, le quatrième se reposant sur terre. La station est relevée tous les quinze jours, ce qui fait des périodes de six semaines de travail suivies de deux semaines de congé. Comme la lampe est allumée au coucher du soleil et éteinte à son lever, elle fonctionne en moyenne douze heures par nuit. Il y a deux gardes de six heures, l'un des trois gardiens étant de repos chaque nuit.
Les devoirs des gardiens continuent de jour. La paraffine de la nuit doit être montée dans la tour. Ils tiennent un journal détaillant notamment le climat, la direction et la vitesse du vent ou le carburant consommé par le phare. Il faut lustrer les cuivres du phare et nettoyer les fenêtres. Il faut une journée entière pour laver et polir les lentilles. Les gardiens s'occupent aussi du travail de maintenance dans la station, y compris les réparations des lampes à huile.

La porte de fer

Elle est actuellement fermée, mais pas verrouillée. C'est la seule entrée ou sortie du phare. Chaque étage est relié par un étroit escalier métallique en spirale.

Cette pièce contient plusieurs cuves d'huile de paraffine. Une jauge permet de suivre le niveau. Il reste beaucoup d'huile dans chaque cuve. Un pied-de-biche est appuyé contre le mur, près de la porte.

Salle commune

La salle commune est divisée en deux parties : le salon et la cuisine. Cette dernière a été le lieu du dernier affrontement entre les gardiens et le ny'ghan grii.
Le salon est chauffé par un feu de tourbe. Bien que les cendres soient froides, on entend toujours le tic-tac monotone d'une horloge sur le manteau de la cheminée. Un présentoir en bois est fixé sur le mur au-dessus du foyer. Un test d'Intuition suggère qu'il a pu accueillir un fusil ou une carabine.
Une douzaine de petites boulettes noires sont éparpillées sur le sol. Examinées de plus près, elles ressemblent à des grains de poivre. Ce sont en fait des boulettes temporelles, décrites ci-dessous.
Dans les cendres du feu se trouve un morceau de papier calciné. La partie supérieure est trop noircie pour être reconnaissable, mais le bas est lisible. Elle est tapée avec une machine comparable à celle des lettres envoyées par J.L Hardy de la bibliothèque Huntington. Le texte en latin fournit des instructions pour dessiner un « pentagone pnakotique » et la réalisation d'autres « symboles de protection cabalistiques », quoique l'utilisation de ces symboles n'est pas précisée.
Un fusil de chasse à double canon, sa culasse ouverte, est posé par terre, déchargée. Une poignée de cartouches utilisées est éparpillée alentour. Un examen plus poussé révèle des dégâts aux murs et au plafond correspondant à des tirs de fusil de chasse à bout portant.

Les boulettes temporelles

Les boulettes temporelles ressemblent à des grains de poivre. Elles permettent à l'utilisateur de revivre des vies passées et des incarnations précédentes. Cette drogue s'avale simplement et ne crée pas d'accoutumance. Elle provoque la somnolence (VIR 20), faisant tomber l'utilisateur dans un état de rêverie pendant 1d3+1 heures. Durant ce temps, lui reviennent des mémoires ancestrales venant d'époques passées. Si l'utilisateur n'a pas pris de précautions (le pentagone pnakotique et les symboles de protection cabalistiques), il court le risque (sur un test raté de Volonté) d'attirer l'attention de l'un des ny'ghan grii. La créature profite alors de cette opportunité pour accompagner l'esprit de l'utilisateur lors de son retour vers sa dimension. La perte de Santé Mentale est de 0/1d3 à chaque prise de drogue.
La drogue stimule l'imagination. Une fois qu'elle se dissipe, l'utilisateur ressent une grande clarté de pensée et un sursaut d'imagination. Cela se traduit par un bonus de +20 % aux tests de Culture artistique, de compétences associées et d'Intuition, qui perdure 1d4+1 heures. Parallèlement, la drogue impose un malus de –20 % à tous les tests de Santé Mentale tant qu'elle fait effet.
Le *De Vermis Mysteriis* est censé contenir une méthode de fabrication des boulettes temporelles

La cuisine

La cuisine est propre et rangée. Sur la table, un plat de viande froide, de fromage et de pain a été préparé mais personne ne semble y avoir touché. L'une des quatre chaises est renversée sur le sol. Une étagère du garde-manger contient une boîte de quarante cartouches.

Chambres

Il y a ici quatre petites chambres, à l'ameublement spartiate composé d'un lit de camp, d'une armoire et d'une chaise. Les pièces sont rangées et les lits de camps faits. Les armoires contiennent des uniformes bleus caractéristiques du Bureau des Phares du Nord. Les effets personnes identifient l'occupant de chaque pièce.

Chambre de Graham

Un vieux mélodéon, toujours en état de marche, repose sur l'armoire, accompagné d'une copie d'un livre de cantiques presbytérien. Le journal du phare, contenant des notes sur les conditions climatiques, les visites du bateau ravitailleur, les dates d'arrivée et de départ des relèves, et d'autres informations pertinentes, est posé sur une étagère. La dernière entrée est datée du 14 septembre, mais elle ne mentionne rien de particulier.

Chambre de Fordyce

Un certain nombre de livres, peut-être vingt en tout, sont empilés sur l'armoire. Il y a plusieurs histoires de l'Écosse, quelques biographies de Robert Burns et une anthologie de poésie écossaise, tous des ouvrages ordinaires. Le reste est constitué de titres ésotériques traitant de métaphysique, quoiqu'eux aussi relativement ordinaires. Un certain nombre de livres sont en latin ou en grec.

Une enveloppe ouverte sert de marque-page à l'un des livres les moins courants, le volume trois des *Lectures sur la Métaphysique et la Logique* de William Hamilton. Envoyée des États-Unis, elle contient une lettre tapée à la machine à papier à en-tête de la bibliothèque Huntington (Document 3, ci-dessous).

Un coffre non-verrouillé glissé sous le lit contient un laboratoire de chimie rudimentaire. Il y a des tubes à essai, des vases à bec et des mélangeurs, ainsi qu'un entonnoir, un compte-gouttes et une cuillère à mesurer. (C'est grâce à cet équipement et aux instructions extraites du *De Vermis Mysteriis* que le Dr Fordyce a préparé les boulettes temporelles.)

19 août 1927
Dr Neil Fordyce
BP 470
Stromness
Orcades, Écosse

Cher Dr Fordyce,
Reçu votre lettre du 29 du mois dernier.
Il est effectivement malheureux que vous ayez perdu les archives dont vous étiez si fier. Je peux comprendre votre déception, car j'ai connu des expériences similaires lors de la perte d'articles, de livres, etc. qui ne pourront jamais être dupliqués ou restaurés.
Vous avez raison de penser que ce genre de donnée n'est pas accessible au grand public. Mais puisque vous préparez un livret sur la vie et l'œuvre de Ludwig Prinn, nous pouvons faire une exception.
Vous trouverez ci-joint une copie tapée de l'essentiel du texte que vous souhaitiez.

Très respectueusement,
J. Luther Hardy
Bibliothécaire des collections spéciales

Document 3

Chambre de Scott

Une sacoche en cuir suspendue à l'arrière de la porte contient les outils à tailler le bois de Scott. Une petite cage à oiseau est posée sur l'armoire. Dès que quelqu'un entre dans la pièce, un canari affamé sort la tête et se met à pépier faiblement. Un peu d'eau et de nourriture le remet sur pieds en un rien de temps.

Une table grossière en bois sous la fenêtre supporte l'un des derniers projets de Scott, le silhouette d'une femme portant une cape d'environ vingt centimètres par huit. Vu les esquilles de bois et les traits indistincts, la sculpture n'est pas achevée. Est-ce une effigie de la Dame Blanche d'Hallowsay ?

Chambre de la relève

Cette chambre est destinée au gardien de relève (dans ce cas, Archie Finlay). Elle ne contient actuellement aucun objet personnel.

Salle d'observation

Située juste en dessous de la salle de la lampe, que l'on atteint par une trappe au plafond, la salle d'observation contient du carburant et d'autres fournitures. Les lanternes sont préparées ici. La nuit, un gardien reste normalement ici pour surveiller le bon fonctionnement du phare.

Un jeu de carte crasseux est posé sur une petite table. Sous la table, un petit coffre en bois contient deux drapeaux rouges carrés soigneusement pliés, ainsi qu'un pistolet à fusée d'alarme déchargé. Ce pistolet ressemble à un Derringer disproportionné avec un seul canon. Une sacoche en cuir à côté renferme une douzaine de fusées d'alarme.

Salle de la lampe

En passant par la trappe au plafond de la salle d'observation, on arrive dans la salle de la lampe. Au sommet de la tour, elle accueille la lampe et les lentilles. La salle aux murs de verre est ceinte par la galerie, une passerelle pourvue d'un garde-fou à hauteur de taille. On a de là une vue privilégiée sur l'île et la mer.

Une cloche sur la plate-forme sert à réveiller la deuxième garde. Sur une ardoise, on note à la craie les informations qui sont ensuite recopiées dans le journal. Il y est écrit l'heure d'extinction de la lumière le matin du 15, ainsi que l'heure d'allumage le soir. Les dernières notes sont des mesures de pression et de température prises à minuit, au début de la deuxième garde. Un test d'Intuition suggère que les données sont anormales. Le baromètre et le thermomètre sont tous les deux baissés brusquement, d'une façon presque impossible, à minuit.

Sur le balcon de la galerie, deux petits mâts horizontaux partent dans des directions opposées. Archie Finlay (ou, avec un test d'Intuition, l'un des autres investigateurs) sait que les signaux et les drapeaux rouges entreposés dans le coffret en bois servent à indiquer au bateau ravitailleur quel débarcadère est le plus sûr.

La lumière

Les lentilles de Fresnel, avec leurs lentilles convexes et plusieurs primes en verre, concentrent et intensifient la lumière dioptrique

projetée par la lampe à paraffine. Elles lui permettent d'être vue à une distance allant jusqu'à trente-trois kilomètres par nuit claire. L'huile brûle à un rythme de 1,4 litre par heure. On remplit le cylindre de paraffine à l'aide d'une pompe à main. La lampe tourne grâce à un mécanisme opéré par des poids, qui doit être remonté à la main. Toutes les quarante-cinq minutes, le gardien de service doit remonter la machine et pomper la paraffine.

Le réservoir d'huile est plein, fournissant douze heures d'éclairage. Les mèches sont taillées et les réflecteurs polis. Archie Finlay (ou, avec un test d'Intuition, l'un des autres investigateurs) se rend compte que la lumière est prête à être allumée. L'état de la lampe couplé aux dernières notes du 15 sur l'ardoise de la salle de la lampe suggère que la lampe n'a pas été allumée le soir du 16. Autorisez l'équipe à faire un test d'idée s'ils ne tirent pas cette conclusion d'eux-mêmes.

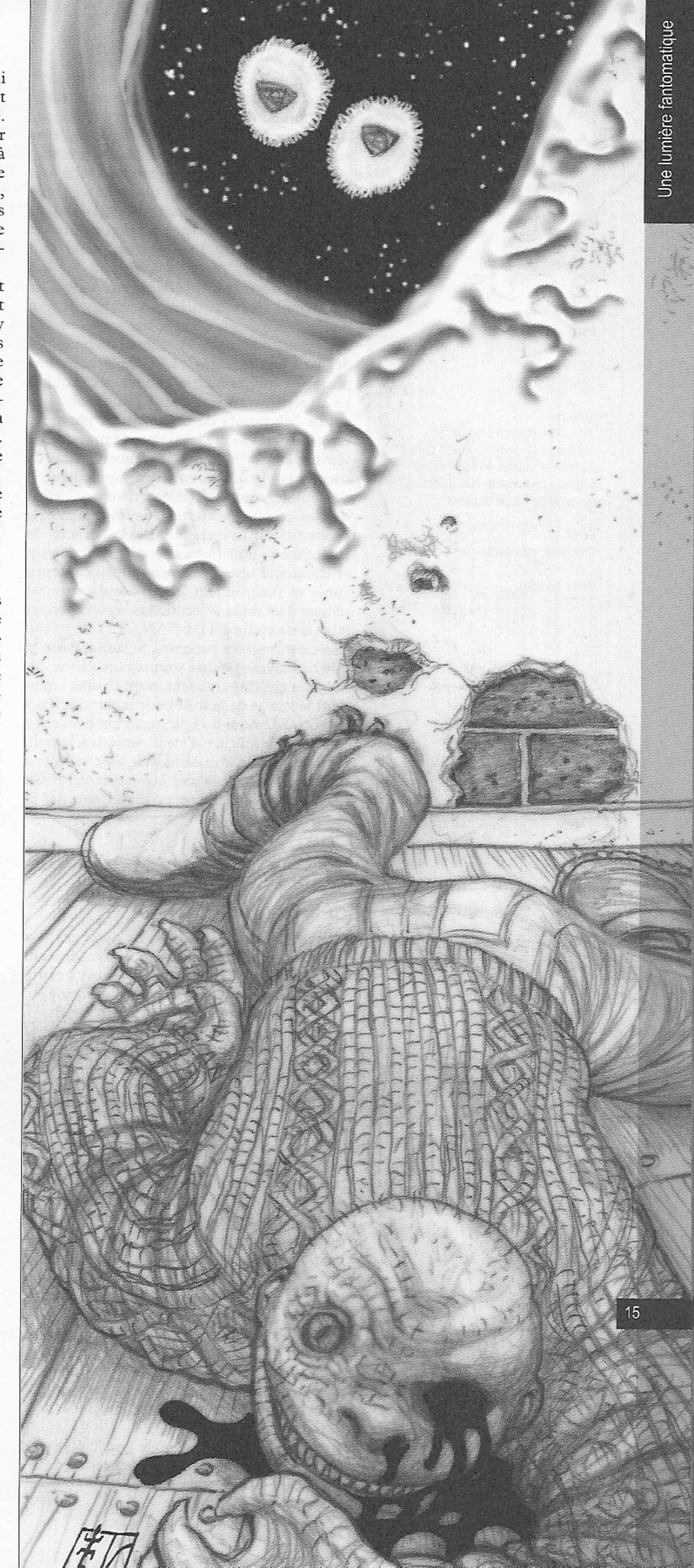
Un test de Métier : mécanique permet de l'allumer. Archie Finlay n'échoue que sur une maladresse.

Les envahisseurs

Créatures lumineuses et sphériques venues d'une autre dimension, les ny'ghan grii ont été appelés sur terre lors de l'utilisation des boulettes temporelles par le Dr Fordyce. Elles sont actuellement au nombre de trois. Elles ne sortent que la nuit, mais après quelques sacrifices supplémentaires, elles devraient être capables de se matérialiser n'importe quand. Sous ces latitudes nordiques et à cette époque de l'année, le soleil se couche aux alentours de 16 heures. Alors, les créatures redeviennent actives. Vers le coucher du soleil, on peut entendre un cri étrange, strident et aigu, ressemblant à celui d'une mouette, mais vaguement perturbant. On voit aussi des traces bizarres, comme si une lourde corde avait été tirée sur une courte distance, près du phare. Aucun test de Santé Mentale n'est nécessaire.

Avec l'arrivée des ténèbres, les créatures sont plus audacieuses. Le maître de jeu devrait distiller une sensation de menace croissante. La présence des ny'ghan grii s'accompagne d'un brouillard épais et d'un froid glacial. Un test de Sciences de la vie : histoire naturelle suggère que ce brouillard ne provient pas de la mer comme on pourrait s'y attendre. Il semble s'être simplement matérialisé sur place. L'*Helios* disparaît sous la brume. Les investigateurs sont, d'une certaine façon, piégés sur l'île. Les plaintes d'outre-monde se multiplient ; il est maintenant impossible de les confondre avec celles de mouettes. Un observateur attentif peut même apercevoir des formes lumineuses visqueuses fuyantes se précipitant dans les ténèbres. Cet événement vaut une perte de 0/1 point de Santé Mentale.

Vers minuit, les choses s'accélèrent. Les ny'ghan grii tentent d'éliminer les victimes isolées en dehors du phare. Leur méthode d'attaque préférée est la dégénérescence, décrite ci-dessous. Même si le groupe condamne la porte de la tour depuis l'intérieur, ils ne sont pas en sécurité. Accentuez de la claustrophobie des investigateurs barricadés en jouant avec les craquements de l'escalier métallique et le hurlement du vent à l'inté-



Vorvadoss

Dieux Très Ancien

CON	42
DEX	20
FOR	45
INT	50
TAI	28
POU	75

Valeurs dérivées

Déplacement	10
Impact moyen	+4D6
Points de Vie	35

Attaques
Poing
100 %
dégâts 1D6+imp

Armure
Vorvadoss peut se protéger en dépensant un point de magie par point d'armure souhaité. Il régénère les dégâts au rythme de 1D3 points de vie par point de magie dépensé.

Sorts
Tous les sorts désirés par le gardien.

Perte de SAN
0/1D4

rieur de la tour. Comme les ny'ghan grii volent, ils peuvent attendre quiconque entre dans la salle de la lampe pour s'occuper de la lumière. Les fenêtres n'arrêtent pas leurs assauts. Lors d'une attaque, la lampe elle-même peut être endommagée au-delà de tout espoir de réparation.

Ces créatures attaquent une fois par round, de préférence à l'aide de leurs facultés de froid et de dégénérescence. Elles peuvent aussi attaquer avec 1D3 tentacules par round.

Leur décharge de froid affecte une zone d'un mètre cinquante de diamètre, baignant tout d'un air tétanisant. Chaque attaque leur coûte deux points de magie et inflige 1d6 points de dégâts à leurs victimes. L'effet glaçant a une portée de quinze mètres et peut être esquivé.

La dégénérescence vise une seule cible. Elle coûte 2d6 points de magie au ny'ghan. La créature doit vaincre les points de magie de sa victime sur la table de résistance. En cas de succès, la victime commence rapidement et douloureusement à dégénérer dans des formes de plus en plus bestiales. Une fois entamé, le processus est irréversible. Les ossements de la victime se liquéfient, ses traits se dissolvent et elle prend une forme pré-humaine, méprisable et flasque. En 2D6 rounds, elle est réduite à un amas abject de vase noire. Assister à la scène coûte 1/1D6 SAN.

Les créatures sont patientes. Si la nuit passe et que des investigateurs sont encore en vie, les ny'ghan grii disparaissent avant l'aube, attendant la venue de la nuit pour reprendre leurs assauts. Même si les investigateurs peuvent à juste titre se féliciter d'avoir survécu à la nuit, leurs espoirs d'être secourus sont réduits à néant par l'état de la mer qui empêche l'*Helios* d'accoster. La chaloupe est inutilisable par ce temps.

Flamme purifiante de Vorvadoss

Le sort puissant renvoie les ny'ghan grii vers leur propre dimension. Connu des anciens prêtres de Mu, il est maintenant perdu. Vorvadoss lui-même peut l'apprendre à un acolyte favori au prix d'un point de POU. Apprendre ensuite ce sort d'une autre personne ne coûte pas de POU mais requiert douze heures d'étude, un test d'Intuition à –10 % et 1D3 points de Santé Mentale.

Lancer ce sort nécessite trois rounds d'incantation. Cela coûte au lanceur et à tous les participants connaissant le sort 1D4 points de Santé Mentale. Le lanceur et les autres personnes connaissant le sort peuvent dépenser autant de points de magie que désiré. Les autres participants ne connaissant pas le sort peuvent contribuer à hauteur de 1 point de magie chacun, à condition d'être en contact physique avec le lanceur (i.e. en lui tenant la main). Le nombre total de points de magie fournit au sort est opposé au POU moyen de la créature sur la table de résistance (pour les ny'ghan grii, ce nombre est de 13). En cas de succès, le ny'ghan grii retourne dans sa dimension dans un éclair de lumière prismatique. Cela ne l'empêche pas d'être invoqué à nouveau plus tard.

À la discrétion du maître de jeu, le sort peut également être utile contre d'autres créatures extra-dimensionnelles.

Dans le Monde Caché

Vaincre les ny'ghan grii n'est pas une tâche aisée. Sans renforts possibles depuis l'*Helios*, la meilleure arme à disposition, un fusil de chasse dans la salle commune du phare, a peu de chances de traverser le cuir épais et charnu des créatures. Le meilleur espoir des investigateurs (et peut-être le seul) est d'utiliser les boulettes temporelles pour contacter le Dieu Très Ancien Vorvadoss, qui peut leur apprendre un sort qui repoussera les ny'ghan grii dans leur propre dimension.

Bien que Fordyce ait négligé les précautions nécessaires avant d'utiliser les boulettes temporelles, les investigateurs seront peut-être moins téméraires. Une personne ayant ingéré la drogue peut être protégée des ny'ghan grii en dessinant un pentagone pnakotique et d'autres signes cabalistiques autour de son corps endormi, peut-être grâce à la craie de l'ardoise dans la salle de la lampe.

Des mémoires ancestrales se déversent dans l'esprit de l'investigateur endormi, comme les images d'un film. Le rêveur est emporté dans un passé lointain, de la prise de la Bastille au règne des Borgia, de la Peste Noire ayant décimé l'Europe aux hordes de Gengis Khan, de l'Égypte à Babylone, et plus loin encore, d'Atlantis à la Cimmérie, et enfin aux fabuleuses terres englouties de Mu, où vivait la première race humaine. C'est là, dans le Golf Gris de Yarnak, que le rêveur rencontre Vorvadoss, l'Embraseur de la Flamme.

En supposant que les investigateurs ont pris les précautions qui conviennent, Vorvadoss apparaît dans le rêve de l'investigateur sous l'aspect d'un homme portant une cape et une capuche, entouré de flammes vertes, le visage voilé par une brume argentée, les yeux noirs renfermant des flammes minuscules. La perte de Santé Mentale est de 0/1D4. le rêveur peut faire appel à Vorvadoss pour l'assister contre les ny'ghan grii. Le Dieu Très Ancien peut alors lui fournir un sort adapté, la Flamme purifiante de Vorvadoss. Il ne l'accorde pas sans demander un prix : le rêveur doit sacrifier un point de POU à Vorvadoss.

L'acquisition du sort se fait simplement. Ensuite, le rêveur se réveille rapidement. Suite aux effets de la drogue, l'utilisateur perd 0/1D3 points de Santé Mentale, reçoit un bonus de +20 % à tous les tests de Culture artistique et aux tests d'Intuition pendant les 1D4+1 heures qui suivent, ainsi qu'un malus de –20 % à tous les tests de Santé Mentale.

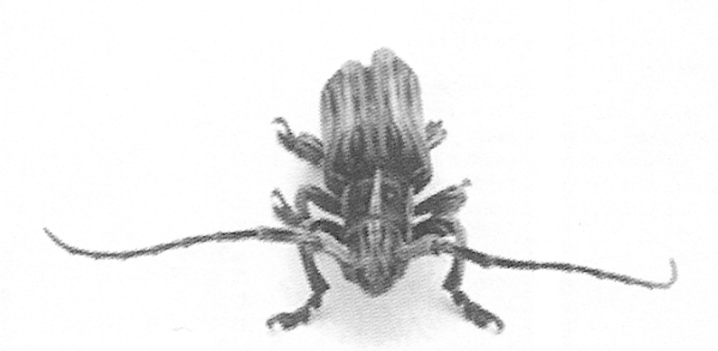
Dans le cas d'une partie en campagne, il existe d'autres magies utiles (inaccessible à ces aventuriers), comme la Poussière Funeste d'Hermès Trismégiste, le Bannissement d'Yde Etad, la Poussière de Suleiman et le Crux Ansata de Prinn. Un Signe des Anciens peut aussi s'avérer utile pour vaincre les ny'ghan grii.

Si les investigateurs n'emploient pas le pentagone pnakotique et les autres symboles de protection cabalistiques, Vorvadoss n'apparaîtra pas dans les rêves des investigateurs. Au contraire, l'investigateur ramène 1D3 ny'ghan grii supplémentaires avec lui sur Terre.

Dernières considérations

La victoire et la défaite sont synonymes de vie et de mort. Si les ny'ghan sont arrêtés, au moins un investigateur a survécu. Inversement, si les entités ne sont pas contenues, tous les investigateurs auront sans doute péri et les ny'ghan grii pourront grouiller librement sur terre, du moins jusqu'à ce qu'un adversaire plus valeureux les bannisse.

Si les investigateurs réussissent à renvoyer les ny'ghan et à rester en vie, ils regagnent 1D6 points de Santé Mentale à la fin de l'aventure. Si jamais ils parviennent à quitter l'île vivants sans avoir affronté les envahisseurs, ils ne gagnent rien, si ce n'est, peut-être, une peur permanente du noir et la certitude constante qu'ils sont toujours là, quelque part.



Trois ny'ghan grii

Répétez si nécessaire.

Singes blancs, gardiens de la Cité Grise

	Un	Deux	Trois
CON	16	17	18
DEX	07	06	07
FOR	21	22	19
INT	09	11	10
TAI	16	16	18
POU	13	13	14

Valeurs dérivées

Impact moyen	+1D6	+1D6	+1D6
Points de Vie	16	18	18

Attaques

Tentacules 35 %
dégâts = impact

Décharge de froid 65 %
dégâts 1D6 dans un diamètre d'un mètre cinquante

Armure

2 points de cuir solide et charnu ; n'est pas affecté par le froid.

Sorts

Test d'Intuition, connait 1D6 sorts (i.e. le premier connaît trois sorts).

Perte de SAN

0/1D6

Investigateurs prétirés

Angus Milne

En tant que lieutenant sur l'*Helios*, votre travail consiste à aider le second. Vous êtes aussi l'officier de navigation du navire, en charge des cartes maritimes. Vous devez encore vous assurer que l'équipement de survie (les canots de sauvetage, les bouées, etc.) est en bon état. Vous vous êtes porté volontaire pour vous rendre sur terre et enquêter sur la situation. En tant qu'officier de plus haut rang sur Hallowsay, vous serez le chef. Venant de Glasgow, vous vous considérez comme plus éduqué que les hommes de la campagne de l'équipage. Vous n'êtes pas superstitieux pour deux sous. Vous appréciez les classiques, votre préféré étant l'*Ars Poetica* d'Horace. Vous êtes connu pour votre calme, vos manières réservées, votre compétence, vos qualités de marin et votre dévouement. Vous êtes fier de votre travail pour le Bureau des Phares Nordiques, fier de votre rang.

Angus Milne

32 ans, lieutenant

APP	13	Prestance	65 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	70

Compétences

Sciences formelles : astronomie	25 %
Athlétisme	30 %
Métier : électricité	85 %
Premiers Soins	40 %
Écouter	65 %
Métier : mécanique	70 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	52 %
Orientation	70 %
Navigation	70 %
Trouver Objet Caché	40 %
Natation	90 %

Langues

Latin	50 %

Équipement

Poncho imperméable, bonnet en laine, gilet de sauvetage, cardigan, bottes, pipe, tabac, allumettes imperméables (10), montre de poche.

Willie Ross



En tant que marin sur le bateau de ravitaillement *Helios*, votre travail consiste à vous assurer que tout est en ordre sur le navire. Vous aidez à l'amarrer et le démarrer du débarcadère, vous entretenez l'équipement sur le pont. Vous vous êtes porté volontaire pour vous rendre sur terre et enquêter sur la situation sur Hallowsay. Vous êtes originaire de Kilfinan en Argyll, mais vous avez une femme et des enfants à Stromness. Ils vous manquent énormément pendant les longues semaines en mer. Vous avez l'impression que les enfants prennent plusieurs centimètres chaque fois que vous les voyez. Vous êtes connu pour vos talents de cuisinier.

Willie Ross

37 ans, marin

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme : escalade	60 %
Métier : cuisinier	55 %
Athlétisme	40 %
Baratin	35 %
Premiers Soins	40 %
Se cacher	20 %
Athlétisme : sauter	35 %
Écouter	30 %
Métier : mécanique	40 %
Orientation	45 %
Navigation	45 %
Trouver Objet Caché	35 %
Natation	75 %
Lancer	65 %

Attaques

Corps à corps : bagarre dégâts 1D3+1D4	55 %
Corps à corps : arts martiaux dégâts spéciaux	50 %

Équipement

Poncho imperméable, bonnet en laine, gilet de sauvetage, cardigan, bottes, tabac, papier à rouler, allumettes en bois (10), flasque de whisky, kit de couture avec du fil, des lacets et des boutons.

Investigateurs prétirés

Jock Paterson

En tant que marin sur le bateau de ravitaillement *Helios*, votre travail consiste à vous assurer que tout est en ordre sur le navire. Vous aidez à l'amarrer et le démarrer du débarcadère, vous entretenez l'équipement sur le pont. Vous avez répondu à l'appel à volontaires du capitaine pour aller à terre et enquêter sur la situation sur Hallowsay.
Vous êtes originaire de Roseneath en Dunbarton, mais vous vivez maintenant à Stromness. Vous êtes un homme sérieux, avec un humour pince-sans-rire. Vous êtes profondément religieux, un presbytérien. Vous préférez écouter et réfléchir avant d'agir.

Jock Paterson

28 ans, marin

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	65

Compétences

Sciences formelles : astronomie	19 %
Athlétisme : escalade	50 %
Athlétisme	60 %
Métier : électricité	30 %
Premiers Soins	60 %
Athlétisme : saut	55 %
Écouter	30 %
Métier : mécanique	40 %
Sciences de la vie : - Histoire naturelle	20 %
Orientation	45 %
Navigation	45 %
Psychologie	20 %
Natation	50 %
Lancer	25 %

Attaques

Corps à corps : bagarre dégâts 1D3+1D4	55 %
Fusil de chasse *	50 %

* *Jock possède la compétence, mais n'a pas de fusil.*

Équipement

Poncho imperméable, bonnet en laine, gilet de sauvetage, cardigan, bottes, pipe, tabac, crucifix en argent sur une chaîne, boîte de poche de 12 allumettes imperméables.

Archie Finley



Vous avez récemment été engagé par le Bureau des Phares Nordiques. Hallowsay est votre premier poste, après un bref apprentissage à Tarbat Ness sur la côte est. Vous naviguez à bord du ravitailleur de phare *Helios*. Lorsque vous arriverez à Hallowsay, vous remplacerez Peter Scott, qui démissionne du service des phares. Vous êtes originaire de Kilmarnock en Ayr, mais vous avez pris une chambre à Stromness. Vous ne connaissez personne dans l'équipage, mais vous avez hâte de rencontrer vos collègues sur Hallowsay. Vous avez avec vous un sac en toile de jute contenant le courrier des gardiens, du tabac pour pipe, des gâteaux d'avoine et une bouteille de whisky. Avec cela, vous avez l'espoir de vous faire de nouveaux amis sur l'île.

Archie Finley, 25 ans

assistant gardien de phare

APP	15	Prestance	75 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	70

Compétences

Sciences formelles : astronomie	38 %
Navigation	25 %
Athlétisme : escalade	80 %
Métier : électricité	30 %
Premiers Soins	60 %
Athlétisme : saut	55 %
Écouter	45 %
Métier : mécanique	40 %
Sciences de la vie : - Histoire naturelle	20 %
Orientation	35 %
Psychologie	20 %
Discrétion	40 %
Natation	80 %
Lancer	55 %

Langues

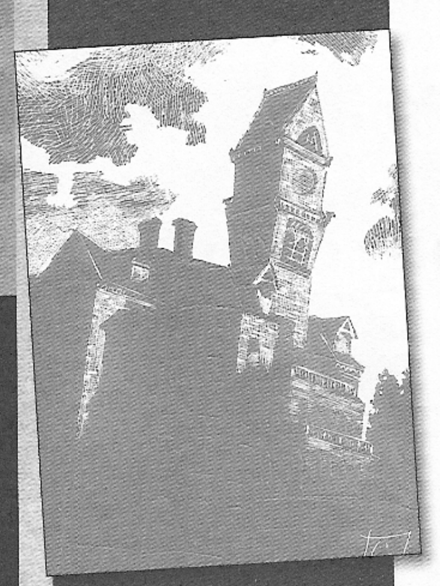
Gaélique	25 %
Latin	25 %

Attaques

Couteau de poche dégâts 1D4	55 %

Équipement

Poncho imperméable, bonnet en laine, gilet de sauvetage, cardigan, bottes, pied de lapin, couteau de poche.



Scénario

De la suite dans la folie

par John Almack

Où des patients tentent de surmonter leurs propres difficultés mentales, tout en découvrant que le remède est parfois bien pire que le mal.

Quoique ce soit de la folie, il y a pourtant là de la suite.

Hamlet, acte II, scène 2

A l'affiche

Le principal ennemi des investigateurs est l'infirmière King, un Mi-Go voilé derrière une illusion entretenue par un talisman magique. Elle fait croire au Dr Shelley qu'ils œuvrent pour le bien de l'humanité, qu'ils perfectionnent une méthode révolutionnaire de guérison de la folie. Elle possède deux armes Mi-Go : un projecteur de brume et une arme électrique, sans compter son pouvoir d'hypnotisme. Elle peut aussi compter sur les quelques hybrides déjà créés.
Les investigateurs pourront trouver de l'aide dans l'hôpital, mais il leur faudra être d'autant plus convainquant qu'ils sont considérés comme fous par le personnel. Le plus souvent parce qu'ils le sont effectivement.

En quelques mots...

Une odieuse expérience des fungis de Yuggoth a lieu dans un hôpital psychiatrique. Les cerveaux de patients indigents sont remplacés par ceux de Mi-Go, afin de créer des hybrides qui serviront d'agents aux fungis. L'opération est menée par un Mi-Go ayant pris l'aspect et le rôle d'une infirmière humaine. Elle a mis sous sa coupe le directeur de l'établissement, à qui elle a appris à réaliser l'opération chirurgicale.
Récemment, elle a dû éliminer un psychiatre trop curieux. Au cours de l'aventure, craignant d'être démasqué par un journaliste, elle l'éliminera à son tour. Au fil des jours, plusieurs aliénés subissent l'horrible transformation, ce qui finit par alerter leurs compagnons.
L'enquête des investigateurs est compliquée par le fait qu'ils sont eux-mêmes internés. Les événements étranges conséquences de la progression de l'expérience se mêlent à la vie quotidienne d'un asile, émaillée d'incidents pas moins étranges. Comment faire la différence entre le délire et la réalité ?
Enfin, si les investigateurs laissent l'expérience arriver à son terme, les Mi-Go et les hybrides détruiront l'asile dans un dernier rituel, massacrant tous les témoins humains avant de disparaître dans la nuit.

Implication des investigateurs

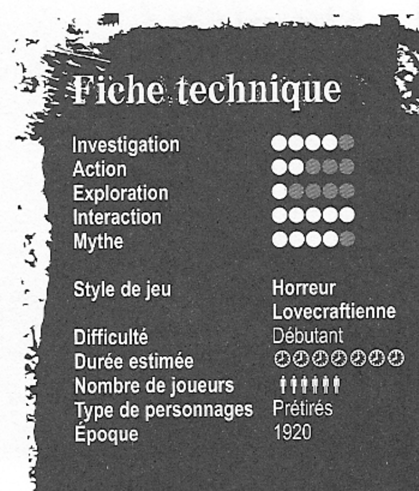
Les investigateurs sont tous des patients de l'hôpital psychiatrique. Certains depuis des semaines, d'autres depuis des années. Riches eux-mêmes ou placés là par une famille aisée, ils disposent de chambres individuelles. Ils ne risquent donc pas d'être transformés en hybrides, mais risquent d'être détruits par les fungis lors d'une ultime messe noire en l'honneur de Shub-Niggurath s'ils n'arrivent pas à les arrêter avant cela.

Enjeux et récompenses

Pour les investigateurs, l'enjeu est double. S'ils parviennent à dénoncer assez tôt les agissements du directeur et de l'infirmière, ils sauveront la vie de leurs futures victimes. Sinon, ils devront s'armer pour survivre à la confrontation finale.

Ambiance

La folie des investigateurs teinte toutes leurs expériences. Ils ne peuvent être sûrs de rien de ce qui leur arrive. Imaginent-ils des événements inhabituels ? Analysent-ils correctement les réactions du personnel ?
Par ailleurs, comme tout asile, l'hôpital de Wormwood est un endroit oppressant, même pour des patients relativement bien traités. Les investigateurs seront aussi occupés par leurs activités de groupe, les rivalités entre patients et leurs difficultés personnelles que par l'enquête.



Présentation du scénario

Ce scénario a été présenté pour la première fois lors de la Necronomicon, à Tampa, Floride, en octobre 2001. Il a été profondément remanié pour ce livre.

Le cadre de cette aventure est Wormwood, un hôpital psychiatrique privé de la Nouvelle Angleterre, à la fin des années 20. Cette aventure est conçue pour être jouée en une ou deux sessions par un petit groupe d'investigateurs. L'essentiel de l'action se déroule sur seulement une semaine, suivant une chronologie fixe tandis que les fungis transforment systématiquement les patients en hybrides. Cette expérience démoniaque est déjà à moitié terminée au début du scénario. Selon l'expérience et les capacités des joueurs, le gardien peut modifier la chronologie pour laisser plus ou moins de temps aux investigations.

Employer des personnages existants

En raison des changements importants qu'ont connus les traitements des maladies mentales au cours des décennies, décaler le scénario à une autre période demanderait des modifications majeures. De même, déplacer l'institution vers un endroit moins isolé et plus urbain affecterait le ton et la structure générale.

Cette aventure est conçue pour être jouée avec les investigateurs pré-tirés qui l'accompagnent. Si d'autres personnages sont utilisés, le gardien souhaitera peut-être modifier la difficulté en conséquence. Tel qu'il est écrit, le scénario présuppose que tous les personnages ont été enfermés dans un asile de fous, qu'ils ont des contacts réduits ou inexistants avec le monde extérieur, et que leurs ressources sont limitées. Si le scénario est utilisé lors d'une campagne en cours ou avec des investigateurs disposant d'une plus grande liberté de mouvement dans l'institution et en dehors, il faudra trouver d'autres raisons pour expliquer comment les investigateurs se trouvent mêlés à ces événements étranges.

Informations pour le maître de jeu

Cette aventure tourne autour d'une expérience secrète des fungis de Yuggoth visant à créer des hybrides Mi-Go/humains, capables d'infiltrer la société humaine comme espions ou assassins. Afin d'accomplir cette tâche sans attirer l'attention, un scientifique Mi-Go s'est fait passer pour une infirmière humaine. Elle a contacté le directeur et médecin chef de Wormwood, un asile retiré. Elle lui a montré comment procéder à de la neurochirurgie complexe. Se servant d'un groupe de patients en psychiatrie indigents sous la garde du médecin, elle a remplacé leurs esprits déments par ceux de volontaires Mi-Go. Les fungis ont convaincu le Dr Marion Shelley qu'il parviendra à une meilleure compréhension des fonctionnements des esprits dérangés, ce qui lui permettra de développer des techniques médicales avancées pour le bénéfice de l'humanité. Le seul obstacle au diabolique projet des Mi-Go était le Dr Andrew Rice, le psychiatre chef de Wormwood. Suspicieux après l'opération initiale, Rice s'est intéressé à la façon dont se déroulait l'opération et a découvert l'effroyable vérité. Il a menacé le Dr Shelley de contacter les autorités si l'expérience n'était pas immédiatement arrêtée. Le Dr Rice fut attaqué par le fungi sous le déguisement de l'infirmière Stephany King. Rice fut chassé dans les bois proches et piégé là par d'autres. Ils le maîtrisèrent facilement, puis tuèrent le docteur terrifié à l'aide d'un projecteur de brume. Ils conservèrent toutefois son cerveau intact pour l'interroger plus tard.

Même le terrible destin de son ami proche et collègue ne brisa pas l'influence hypnotique que le fungi exerçait sur le directeur de l'asile. Le Dr Shelley rationalise constamment chaque nouvelle horreur, les considérant comme un petit prix à payer dans l'intérêt de la recherche scientifique. Cela ne l'empêche pas de perdre lentement l'esprit. Il n'a aucun moyen de savoir qu'une fois qu'il ne leur sera plus utile, les Mi-Go ont l'intention de les sacrifier lui et le reste des résidents et du personnel à l'occasion d'une cérémonie spéciale en l'honneur de leur déesse noire, Shub-Niggurath.

Comment créer un hybride

Les fungis de Yuggoth, malgré des différences biologiques et anatomiques évidentes, sont comparables aux humains en termes de caractéristiques moyennes, avec des DEX et POU plus élevés, mais une INT normale. Pour créer un hybride Mi-Go/humain, remplacez l'EDU, l'INT et le POU de l'humain par ceux du Mi-Go, tout en gardant la valeur de DEX la plus basse des deux. Tous les sorts et les compétences connus viennent du Mi-Go ; les scores des compétences sont divisés par deux le temps que l'esprit extraterrestre s'adapte à son corps d'accueil, ce qui prend généralement quelques heures de repos au lit.

L'hybride a une personnalité faite de rationalité froide, où toute émotion humaine est absente. Il ne parle que d'un ton monotone, sans expression. Il peut encaisser la même quantité de dégâts qu'un humain de la plupart des formes d'attaques, mais il est quasiment immunisé aux étourdissements et à l'inconscience en raison de la nature bizarre de son système nerveux central. L'hybride ne perd pas conscience suite aux blessures reçues, mais il meurt s'il est réduit à zéro point de vie. Un hybride peut ingérer de la nourriture terrestre, peut être photographié et se faire passer pour un humain normal sans être détecté, mis à part lors d'une autopsie.

Ici, nous sommes tous fous

Les investigateurs souffrent tous d'une forme de désordre psychologique, raison pour laquelle ils ont été placés en institut et doivent se faire soigner. Techniquement, les personnages sont déjà atteints de folie permanente. Ils sont toutefois fonctionnels la majeure partie du temps. Leurs scores de Santé Mentale de départ actuel sont parfois réduits suite à des expériences traumatiques. Étant déjà au bord du gouffre, tout choc supplémentaire (comme un test de Santé Mental raté) aura tendance à

John Aiken

38 ans, pharmacien

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	55

Compétences

Comptabilité	40 %
Négociation	25 %
Sciences de la vie : biologie	31 %
Sciences formelles : chimie	61 %
Dissimulation	45 %
Crédit	35 %
Premiers Soins	50 %
Bibliothèque	35 %
Écouter	45 %
Médecine	35 %
Persuasion	25 %
Sciences de la vie : pharmacologie	71 %
Psychologie	25 %

Langues

Anglais	90 %
Latin	31 %

Attaques

Seringue hypodermique dégâts sédatif de VIR 16	45 %

renforcer des problèmes existants et à en déclencher des formes plus graves. Il revient au gardien de décider du début de ces épisodes et de leur durée.

Si les différentes démences des investigateurs offrent aux joueurs l'opportunité d'interpréter des personnages uniques, il est néanmoins important que le gardien se rappelle que ces démences colorent également leur perception individuelle des événements se déroulant autour d'eux. Le gardien peut décrire chaque scène selon des points de vue différents, selon la personne qui y assiste, afin que des interprétations divergentes et opposées soient possibles. Le lunatique tenait-il un couteau de cuisine ou une baïonnette ? Le docteur portait-il un masque chirurgical ou masque blafard ? Y avait-il une tempête la nuit dernière ou faisait-il un temps clair ? En brouillant la ligne entre la réalité et le délire, le gardien peut faire douter les joueurs de la validité des actes se déroulant pourtant devant les yeux de leur investigateur. Ils commenceront alors à comprendre ce que cela signifie d'être fou.

Informations des investigateurs

Vous êtes tous fous, ou du moins c'est ce que l'on prétend. Que cela soit justifié ou non, vous êtes actuellement internés à Wormwood, un asile pour aliénés. Certains d'entre vous vivent là depuis des années, d'autres seulement depuis quelques semaines. Vous avez tous été placés dans cette institution, souvent par des membres attentionnés de votre famille, pour soigner tout un éventail de problèmes mentaux.

Vous êtes peut-être le colonel James Butler, un vétéran et un héros de guerre décoré, souffrant encore des séquelles des horreurs de la guerre des tranchées moderne. Ou l'artiste italienne Mona di Fabrizio, talentueuse mais lunatique, dont les peintures macabres et souvent osées reflètent parfaitement ses visions intérieures et ses sautes d'humeur. Vous avez peut-être tenu un poste de pouvoir et d'autorité à l'extérieur, comme le millionnaire paranoïaque et délirant, Percival Severin III. Ou peut-être n'avez-vous jamais connu d'autre monde que celui-ci, comme Eliot Gordon, le timide homme-enfant doté d'incroyables facultés mathématiques mais sans aucun talent social. Vous pouvez même être connu, comme l'actrice de théâtre Alina Dolinski, envoyée ici par son manager afin de récupérer après une dépression nerveuse apparemment due au stress. Ou totalement inconnu, comme Waldo Hirsch, l'immigrant allemand secret et quelque peu mystérieux. Quelque soit votre passé ou la nature exacte de votre état, une chose est claire à vos yeux : que vous l'aimiez ou pas, c'est votre foyer. Bienvenu à Wormwood.

Jouer l'aventure

Avant le début du jeu, le gardien peut souhaiter faire faire un test de Volonté à chaque investigateur. Ceux qui réussissent sont récompensés par une ou plusieurs informations supplémentaires :

- Une rumeur perturbante, surprise lors d'une conversation entre deux employés, est que le Dr Rice a été renvoyé de Wormwood suite à sa conduite incorrecte avec l'une des patientes.
- Le Dr Shelley expérimente un nouveau type de chirurgie du cerveau, censée être moins dangereux et plus efficace qu'une lobotomie normale.
- On n'a jamais vu l'infirmière King manger avec le reste des employés dans la cafétéria.
- Les autres patients racontent régulièrement l'histoire d'une apparition fantomatique qui hante le sous-sol du sanatorium la nuit.
- Il faisait particulièrement froid le matin suivant le départ du Dr Rice. On a remarqué des plaques de gel sur le sol des bois entourant l'asile.
- La cafétéria sert du pudding au tapioca tous les jeudis, mais il ne faut pas y toucher.

En tant que résidents payants de l'asile privé, les investigateurs bénéficient d'une plus grande liberté de mouvement que les occupants des pavillons réservés aux indigents. Le personnel est généralement plus tolérant avec les comportements excentriques. Les investigateurs sont libres de se promener dans la plus grande partie du rez-de-chaussée, du premier étage et du parc du sanatorium, mais le sous-sol et le deuxième étage leur sont interdits. Ils sont également censés rester dans leurs chambres après l'extinction des feux. S'ils persistent à enfreindre les règles, on peut changer leurs médicaments pour des tranquillisants plus puissants ou verrouiller leur porte la nuit.

Autant que possible, le gardien devrait impliquer les investigateurs dans la routine quotidienne de l'hôpital psychiatrique. Par exemple, l'infirmière Weinberg peut demander au colonel Butler de diriger les autres dans les exercices de gymnastique rythme du milieu de matinée, à Mona d'aider à donner des cours d'art plastique, ou à Alina de monter un spectacle avec certains des autres résidents. Plus ces activités ordinaires peuvent paraître normales, plus l'enchaînement d'événements qui suivra aura l'air irréel..

En plus des événements prévus de la liste suivante, le gardien peut insérer d'autres incidents mineurs pour distraire les investigateurs ou fournir d'autres indices. Par exemple, l'un des hommes parmi les investigateurs peut être contacté par une patiente et discuter avec elle jusqu'à ce qu'il se rende compte qu'elle le prend pour son mari décédé. Quand il revoit la dame un peu plus tard, elle a subi la procédure qui l'a transformée en hybride et n'a aucun souvenir de leur rencontre précédente. De même, le gardien est encouragé à employer l'humour et le pathos dans ses descriptions des autres patients, comme un homme se prenant pour un poulet et ce, inexplicablement, même après son opération.

Asile Woodworm

Le sanatorium est un bâtiment de trois étages en briques rouges, construit au début du vingtième siècle. Il est situé dans une zone densément peuplée, quelques kilomètres à l'ouest de Salem, Massachusetts. On y accède par une longue route de terre partant de la route principale, puis en traversant une grille en fer forgé perçant le mur d'enceinte. Cette installation relativement moderne jouit du réseau électrique et téléphonique. L'eau passe par une plomberie en cuivre depuis une

citerne couverte remplie par l'eau de pluie ou par une petite pompe reliée à un puits profond. La literie est lavée par une blanchisserie en ville. Les provisions et le carburant sont livrés par camion, deux fois par semaine. C'est un endroit plutôt plaisant. Seules les barres métalliques sur les fenêtres extérieures suggèrent son véritable propos.
Une allée circulaire en gravier domine la propriété bien entretenue. Un côté contient généralement plusieurs automobiles garées, appartenant au personnel de l'hôpital. À l'arrière du parc se trouve un petit potager où poussent des légumes, quelques bancs et des statues classiques, ainsi qu'un bassin à poissons.

Personnel de Wormwood et autres figurants

Les personnes importantes suivantes se trouvent à Wormwood ou dans le voisinage. Leurs caractéristiques sont données à la fin de l'aventure. On suppose que d'autres surveillants et infirmières sont actuellement employés par le sanatorium, mais qu'ils sont actuellement au repos ou occupés ailleurs durant l'aventure. On peut rencontrer d'autres personnages mineurs (comme des dames de service, des cuisiniers, des jardiniers, etc.), mais ils ne jouent pas un rôle important dans l'issue du scénario. Le gardien peut leur donner des caractéristiques selon ses besoins.

John Aiken

M. Aiken est un individu charmant et jovial, toujours prêt à faire une blague pour détendre un patient troublé. À l'insu de tout le monde dans l'asile, il pille les médicaments du dispensaire pour les revendre en ville. Si cette information était découverte par les investigateurs, ils seraient en position de le faire chanter pour obtenir de menus services.

Joan Carpenter

Joan est la jeune et jolie réceptionniste de Wormwood. Ses cheveux blonds sont taillés courts, à la mode des jeunes filles dans le vent des années 20. Elle adore parler des dernières modes parisiennes. Sincèrement chaleureuse et aimable avec les résidents, elle espère devenir infirmière un jour.

Louis Duncan

L'un des surveillants costauds du sanatorium, Louis est un vantard et une brute. Il n'hésite pas à user de son bâton pour intimider les patients indisciplinés, du moins quand aucun membre du personnel ne le regarde. On sait moins qu'il ait une peur panique des morts, en grande partie à cause d'un accident effrayant vécu dans son enfance. Effrayé par le fantôme de la rumeur, Louis n'entrera pas seul dans le sous-sol, même pour poursuivre un patient. Employé loyal du Dr Shelley, il est parmi les premiers à être capturé par les hybrides lorsqu'ils prennent le contrôle de l'hôpital.

Charlie Gilman

Ancien vagabond, Charlie vit dans un monde imaginaire peuplé de démons menaçants. Bien qu'il soit totalement fou, il a parfois des éclairs de lucidité sur les choses qui l'entourent et que les autres ne perçoivent pas. Il est destiné à avoir bientôt le cerveau remplacé par les Mi-Go.

Infirmière Stephany King

La femme se faisant appeler infirmière King n'est pas ce qu'elle semble être. En fait, elle n'est même pas humaine. Fungi de Yuggoth, elle (quoique, comme tous les Mi-Go, il/elle soit en fait hermaphrodite) porte une amulette dorée d'origine inconnue sous son uniforme d'infirmière. L'artefact a la forme de tripode du Signe de la Mère Noire. Ce symbole occulte peut être identifié par un test réussi de Mythe de Cthulhu (en cas de maladresse, on peut le confondre avec un autre symbole, comme le Signe Jaune). En utilisant cet objet magique, la créature est capable de maintenir l'illusion constante d'une femme évoquant à tous ceux qui la regardent leur propre mère. Chacun y voit des ressemblances différentes. Une personne peut remarquer la couleur de ses yeux, une autre la façon dont elle se coiffe et ainsi de suite. Le pouvoir de l'amulette évite on ne sait comment les incohérences.
En plus de cette magie, la Mi-Go possède également une forme puissante de persuasion mentale, lui permettant de prendre temporairement le contrôle des esprits humains à l'aide d'intonations subliminales dans sa voix. Pour cela, confrontez son POU à celui de la cible sur la Table de Résistance. Le gardien doit être prudent lorsqu'il décrit les effets de cette hypnose, peut-être en impliquant qu'elle a pu utiliser Baratin ou une autre compétence ordinaire.
L'infirmière King porte une arme électrique Mi-Go dans sa poche pour se charger des adversaires réfractaires au contrôle. Cette arme ressemble à un morceau de métal noir couvert de fils. Il tire un éclair d'électricité capable d'infliger 1D10 points de dégâts et de paralyser un être humain pour un nombre égal de rounds. La victime doit opposer ses points de vie actuels aux dégâts effectués sur la Table de Résistance. En cas d'échec, la victime meurt d'un arrêt cardiaque.
Il faut deux tests réussis de Métier : électrique (et éventuellement un test d'Intuition) pour reconfigurer l'arme afin qu'elle soit utilisable par un humain. Elle utilise alors la compétence Armes à feu : armes de poing. Même dans ce cas, elle ne tire correctement qu'une fois sur trois (1–2 sur un d6). L'arme dispose de son maximum de charges, soit 26.
Si les choses tournent mal durant la cérémonie d'invocation, l'infirmière King tente de récupérer son projecteur de brume dans sa cachette à l'étage. La Mi-Go peut aussi voler, elle ne le fera pas devant des témoins afin de maintenir l'illusion qu'elle est une simple humaine.

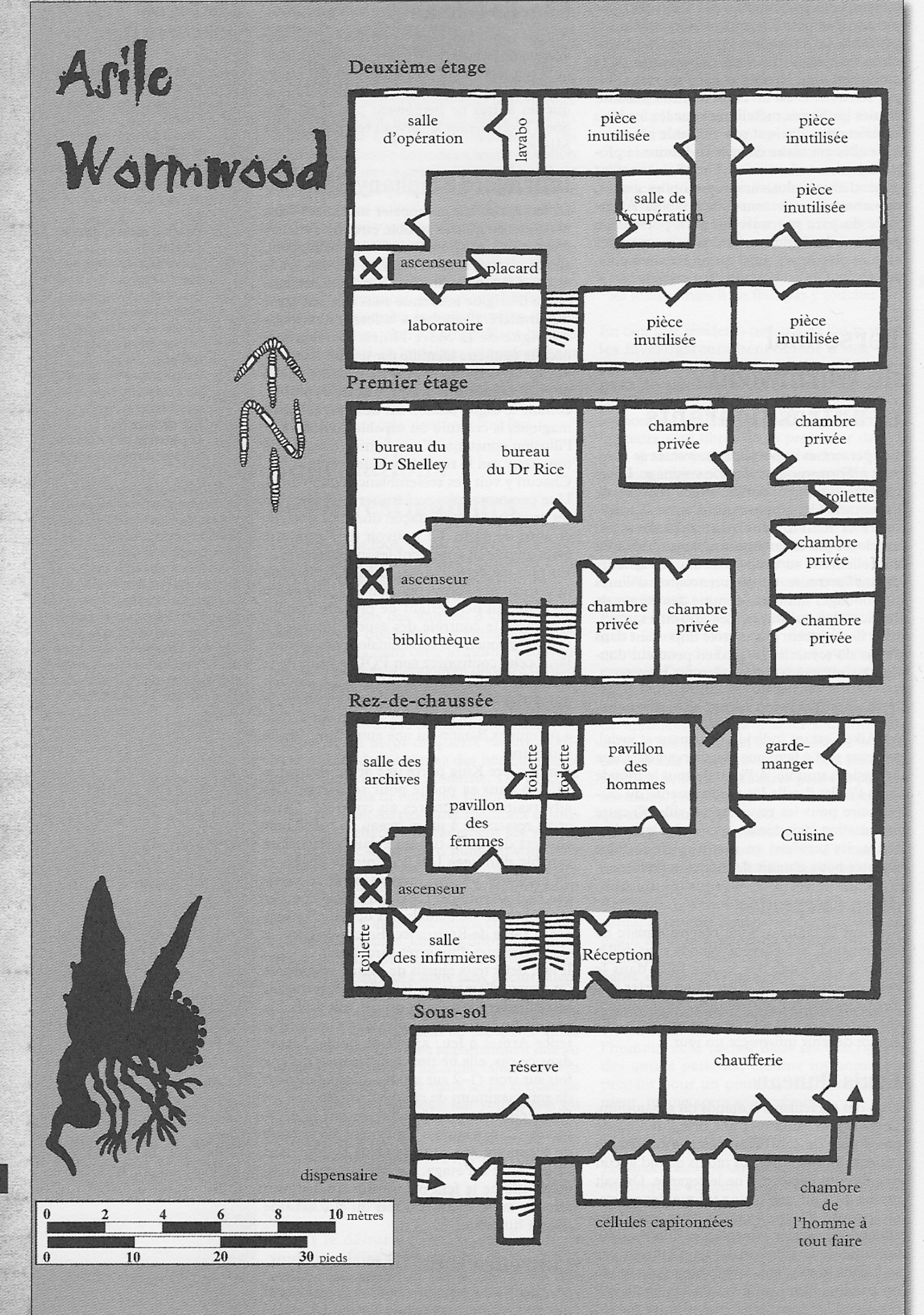
Laurence Hamilton

M. Hamilton est le seul membre du personnel qui vive en permanence à l'asile. Quand il n'est pas saoul, l'homme à tout faire tire une grande fierté de son travail, même s'il peut

Une journée ordinaire à Wormwood

6 h	Le personnel du matin arrive et commence sa garde.
7 h	Les patients sont réveillés et habillés.
8 h	Le petit-déjeuner est servi dans la cafétéria.
9 h	Les patients sont escortés à l'extérieur pour prendre l'air et faire de l'exercice, si le temps le permet.
12 h	On sert le déjeuner dans la cafétéria.
13 h	Les patients sont libres de pratiquer diverses activités d'intérieur.
15 h	Les infirmiers se réunissent généralement à cette heure pour discuter de l'état des patients.
17 h	Le dîner est servi dans la cafétéria.
18 h	Les patients sont ramenés dans leurs chambres, lavés et on les prépare pour le coucher.
20 h	Extinction des feux.
22 h	Le personnel de nuit fait ses rondes pour surveiller les patients.

Normalement, le personnel sanitaire change les draps et nettoie les salles avant ou pendant le déjeuner. Les médicaments sont généralement donnés à l'heure des repas. De plus, les nuits où une opération au cerveau est programmée, le docteur Shelley et l'infirmière King vont dans les chambres vers 23 heures pour y chercher le patient déjà sous tranquillisant. Ils le préparent et effectuent l'opération vers minuit. Ils redescendent ensuite l'hybride nouvellement créé vers 5 heures le matin suivant.


Asile Wormwood
Deuxième étage
salle d'opération
lavabo
pièce inutilisée
pièce inutilisée
salle de récupération
pièce inutilisée
ascenseur
placard
laboratoire
pièce inutilisée
pièce inutilisée
Premier étage
bureau du Dr Shelley
bureau du Dr Rice
chambre privée
chambre privée
toilette
chambre privée
ascenseur
chambre privée
chambre privée
chambre privée
bibliothèque
Rez-de-chaussée
salle des archives
toilette
toilette
pavillon des hommes
garde-manger
pavillon des femmes
Cuisine
ascenseur
toilette
salle des infirmières
Réception
Sous-sol
réserve
chaufferie
dispensaire
cellules capitonnées
chambre de l'homme à tout faire
0 2 4 6 8 10 mètres
0 10 20 30 pieds

être parfois un peu lent à s'y mettre. Bien qu'il tienne à son intimité, Laurence n'a pas inventé la légende sur le spectre du sous-sol. Mais il ne fait rien pour dissuader les autres de colporter cette fausse légende.

Edward Nesbit

Le journaliste est à la recherche d'un bon article sur les nouvelles locales. Il vient à Wormwood pour interviewer le directeur. Investigateur intelligent et capable, la rencontre fortuite de M. Nesbit avec le Mythe sera sa perte.

Dr Andrew Rice

Autrefois un psychiatre doué d'une grande douceur, le malchanceux docteur est maintenant un cerveau flottant dans un cylindre métallique, une victime des Mi-Go. Le Dr Rice peut encore aider les investigateurs, mais on ne peut pas faire grand-chose pour lui.

Dr Marion Shelley

Le Dr Shelley est normalement un médecin plein de compassion, s'inquiétant de la santé générale et du bien-être des gens sous sa garde. Comme la plupart des membres du personnel, il habite une demeure non loin, mais retourne rarement chez lui. Bourreau de travail et célibataire, le directeur considère ses patients et ses employés comme une famille, où il tiendrait le rôle du père. Cependant, son dévouement à la recherche scientifique et au progrès des connaissances scientifiques l'a récemment conduit à commettre des actes indicibles. Totalement sous la coupe du Mi-Go, participant actif du projet sournois des fungis, le directeur est aussi surpris que quiconque de découvrir la véritable apparence des extraterrestres.

Infirmière Roberta Weinberg

Aide-soignante bienveillante, Roberta était l'infirmière-chef avant l'arrivée de l'infirmière King à l'institution, il y a de cela quelques mois. Secrètement jalouse de l'autre femme, l'infirmière Weinberg est le seul membre du personnel pensant qu'il existe plus qu'un lien professionnel entre le directeur et sa nouvelle assistante. Ayant précédemment travaillé auprès du Dr Rice, elle ne croit pas l'histoire selon laquelle il aurait abusé d'une patiente.

Rez-de-chaussée

Le sol du rez-de-chaussée de l'asile est couvert de tuiles de marbre blanches et noires, disposées à la façon d'un damier. Les murs de plâtre et de bois sont peints d'un blanc austère. Les portes intérieures sont en chêne foncé, des impostes laissant passer l'air. La chaleur est ventilée dans les salles depuis la chaudière du bâtiment, tandis que l'éclairage est fourni par des lampes grillagées suspendues aux hauts plafonds. Les ampoules et les câblages isolant sont reliés à une boîte à fusible au sous-sol. L'accès aux autres étages et au sous-sol se fait soit par l'escalier central, soit par un ascenseur bruyant à la grille coulissante. Il dessert les premier, deuxième et troisième étages, mais son usage est strictement interdit aux patients.

Réception : sur un côté de l'entrée de devant du sanatorium se trouve la jeune réceptionniste, Joan Carpenter. Elle est généralement assise à son bureau durant la journée, quand elle n'est pas occupée à ranger des papiers ailleurs ou à saisir une lettre pour le Dr Shelley. Cette petite salle d'attente est remarquable pour son téléphone, le plus facilement accessible aux investigateurs. La ligne est reliée au central principal de la ville, mais l'opératrice est suffisamment expérimentée pour ne pas déranger la police au moindre appel à propos de monstres en liberté dans un hôpital psychiatrique.

Cafétéria : cette zone ouverte sert également de salle d'activité pour les patients lorsque le temps n'est pas clément. Elle contient plusieurs longues tables en bois, des chaises pliantes et un piano mécanique offert par la famille aisée d'un ancien résident. Plusieurs œuvres, principalement des aquarelles réalisées par les patients, décorent les murs. Les repas sont rapidement servis ici trois fois par jour. Les employés et les patients mangent ensemble, certains des patients les plus compétents recevant parfois une précieuse « formation professionnelle » en faisant le service pour les employés.

Cuisine : la cuisine industrielle de l'établissement a plusieurs plans de travail et éviers en acier inoxydable, des armoires contenant les assiettes et les couverts, un four à bois pour préparer tous les plats qui sont servis aux patients et au personnel dans la cafétéria. Une fenêtre à volets percée dans l'un des murs sert aux cuisiniers à faire passer les plateaux aux surveillants de l'autre côté et vice-versa. La pièce attenante servant de garde-manger contient un réfrigérateur et de nombreux produits en conserves, ainsi qu'une réserve de bougies et des ustensiles variés.

Pavillon des hommes : salle spacieuse organisée comme un dortoir, le pavillon des hommes accueille de façon spartiate les sept ou huit indigents hommes vivant actuellement dans l'établissement. Il y a huit lits, tous équipés de lanières de cuir pour maintenir les bras et les jambes, mais elles servent rarement. Des paravents en toile offrent un peu d'intimité. Un coin de la salle est occupé par des toilettes communes et une douche. Un surveillant, Louis Duncan, est souvent assis dans le couloir donnant sur le pavillon, où il lit le journal ou observe les résidents à travers une fenêtre dans la porte.

Pavillon des femmes : le pavillon des femmes est séparé de celui des hommes par un épais mur intérieur. Deux patientes sont logées ici actuellement, l'une d'elle étant déjà un hybride. Le pavillon est identique à celui des hommes.

Salle des infirmières : c'est dans ce petit bureau situé en face des deux pavillons que l'on trouve soit l'infirmière Roberta Weinberg, soit, si elle est en service ou occupée ailleurs, un autre membre du personnel. La salle est fermée par une porte à deux vantaux. Le van-

Joan Carpenter

19 ans, jolie réceptionniste

APP	15	Prestance	75 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 12
Santé Mentale 40

Compétences
Comptabilité 30 %
Culture artistique : danse 65 %
Négociation 45 %
Crédit 35 %
Baratin 55 %
Persuasion 45 %
Psychologie 45 %
Métier
- Dactylographie 51 %
- Taper à la machine 51 %

Langues
Anglais 85 %
Français 21 %

Attaques
Aucune.

Louis Duncan

26 ans, surveillant

APP	10	Prestance	50 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de Vie 12
Santé Mentale 50
Folie Nécrophobie

Compétences
Conduite 40 %
Métier : électricité 40 %
Baratin 25 %
Premiers Soins 40 %
Se Cacher 50 %
Écouter 45 %
Métier : mécanique 50 %
Persuasion 35 %
Psychologie 25 %
Discrétion 30 %
Trouver Objet Caché 45 %

Attaques
Matraque* 60 %
dégâts 1D8+imp
Corps à corps : bagarre 80 %
dégâts 1D3+imp
Corps à corps : art martiaux 45 %
dégâts spécial
* inflige des dégâts assommants.

Laurence Hamilton

39 ans, homme à tout faire

APP	10	Prestance	50 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	12
Santé Mentale	50
Folie	Alcoolisme

Compétences

Athlétisme : escalade	60 %
Dissimulation	45 %
Métier : plomberie	55 %
Métier : électricité	80 %
Baratin	65 %
Premiers Soins	40 %
Se Cacher	60 %
Métier : mécanique	80 %
Discrétion	60 %

Attaques

Corps à corps : art martiaux dégâts spécial	35 %

Charlie Gilman

27 ans, lunatique

APP	10	Prestance	50 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	08 (06)	Connaissance	40 % (30 %)
INT	09 (12)	Intuition	45 % (60 %)
POU	11 (14)	Volonté	55 % (70 %)

Utilisez les valeurs entre parenthèses après son opération.

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	12
Santé Mentale	0
Folie	Schizophrénie

Compétences

Athlétisme : escalade	60 %
Se Cacher	30 %
Athlétisme : sauter	45 %
Écouter	45 %
Discrétion	30 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langues

Anglais	45 %

Attaques

Couteau de cuisine dégâts 1D6+imp	55 %
Corps à corps : art martiaux dégâts spécial	30 %

tail supérieur reste généralement ouvert. Une porte à l'arrière donne sur une salle de toilettes privée.
Dans cette salle se trouvent quelques tabourets et un vaste espace de travail, utile pour remplir les paperasses ou préparer des doses de médicaments à être administrés en petites coupes de papier. Sous le comptoir est posée une boîte de bandages et de fournitures de premier secours. Des médicaments plus forts sont entreposés au sous-sol, dans le dispensaire. Un écritoire est accroché à des clous plantés dans le mur, hors de vue du couloir. Il contient les horaires des employés et un porte-clefs permettant d'ouvrir toutes les portes du bâtiment, à l'exception du deuxième étage.

Salle des archives : une porte près de la salle des infirmières s'ouvre sur une salle contenant plusieurs armoires à dossiers. Elles referment les fichiers des patients, les reçus des livraisons et d'autres documents importants. Les armoires détiennent des informations complètes sur tous les résidents passés et présents de l'asile, y compris leur diagnostique et leur traitement. Une personne passant plusieurs heures à comparer les médicaments prescrits dans les archives et les inventaires des médicaments stockés (et réussissant un test de Comptabilité) note des différences notables entre les deux quantités.

Premier étage

Le premier étage du sanatorium ressemble au rez-de-chaussée, mais avec du parquet plutôt que des carreaux de marbre. Les salles individuelles disposent de grands tapis tissés. Le hall principal n'a que du bois poli. À une extrémité du long couloir se trouve la seule salle de toilette que partagent les habitants de cet étage.

Chambres privées : c'est dans ces salles tranquilles que logent les investigateurs durant leur séjour à Wormwood. Elles sont presque toutes meublées de façon identique, avec un lit simple, une commode et une chaise, bien placée pour admirer la pelouse et les collines sylvestres au-delà à travers les rideaux de la fenêtre. Elles contiennent aussi les effets personnels que possède l'investigateur. Les portes des chambres peuvent toutes être fermées de l'extérieur, mais elles sont généralement laissées déverrouillées, même la nuit.

Bibliothèque : la bibliothèque de référence de l'asile sert aussi de salle de repos pour le personnel. Les étagères montées au mur contiennent un nombre conséquent d'ouvrages, le plus souvent offerts par la famille ou d'autres institutions psychiatriques. Ils couvrent des sujets aussi divers que la botanique, la philosophie ou la littérature anglaise. Aucun ne parle d'occultisme, à moins que le gardien ne souhaite inclure un livre mineur du Mythe (comme *Le Peuple des Monolithes*, de Justin Geoffrey) caché parmi les autres titres, que l'on pourrait dénicher avec un test réussi de Bibliothèque. Un patient peut parfois emprunter un livre et l'emporter dans sa chambre pour le lire au calme.

Bureau du Dr Shelley : ce bureau privé est richement décoré avec des panneaux de bois rares, des plantes en peau, une paire de chaises rembourrées et un imposant bureau en acajou, derrière lequel le Dr Shelley interview régulièrement les clients potentiels. Sur ce bureau reposent un téléphone, une lampe électrique et une représentation à l'échelle un demi d'un cerveau humain, servant de presse-papiers pour une pile de commandes à signer. Dans les tiroirs, on peut trouver des stylos à encre, un livre de rendez-vous anodin et les clefs de rechange du chirurgien, y compris celles des portes du deuxième étage.
Une petite armoire à dossiers sur un côté de l'entrée contient des archives confidentielles sur tous les membres du personnel, y compris l'infirmière Stephany King. Si l'on vérifie ses références auprès de ces anciens employeurs, par exemple en passant un coup de fil à l'institution psychiatrique du Vermont mentionnée et en réussissant un test de Crédit ou de Baratin, on apprend qu'une femme de ce nom a effectivement travaillé là, mais qu'elle est morte il y a des années, apparemment de causes naturelles inconnues.
Rarement dans son bureau, le directeur préfère marcher dans le parc du sanatorium, en compagnie de son assistante, l'infirmière King.

Bureau du Dr Rice : le bureau du Dr Rice est fermé à clef depuis sa disparition. Il n'y a plus de secrétaire dans cette pièce, seulement un divan confortable et un fauteuil pour les sessions de psychiatries. Un dictaphone portable est posé sur une petite table à côté de la chaise. Il servait au psychiatre pour enregistrer ses observations. Une armoire en pin contient ces notes, archivés sur des cylindres de cire, rangés dans des tubes en carton portant chacun la date d'enregistrement.
Pour se servir du dictaphone, il faut réussir un test de Métier : mécanique ou un test d'Intuition. Écouter quelques-uns des enregistrements du docteur peut donner des informations sur les autres patients qui sont absentes de leurs évaluations écrites. Par exemple, le Dr Rice estimait que les rêves aquatiques de Mona sont un exemple de la théorie de l'inconscient collectif de Carl Jung. Ou encore, que Waldo simule son état mental pour des raisons inconnues. Une remarque en passant faite par le Dr Rice sur le dernier cylindre, datant du jour de sa disparition, mentionne son intention de s'intéresser de plus près aux succès remarquables du Dr Shelley avec sa nouvelle technique chirurgicale.

Deuxième étage

L'obscur deuxième étage est interdit aux patients. Même la majorité du personnel n'est pas autorisée à entrer dans certaines zones. La porte en haut de l'escalier est scellée à coup de boulons. On n'accède facilement à cet étage que par l'ascenseur. Une échelle aux barreaux métalliques mène à une trappe s'ouvrant sur le toit plat du bâtiment. Toutes les fenêtres vers l'extérieur sont occultées par des stores, ne laissant aucune lumière naturelle pénétrer à cet étage. Une forte odeur d'antiseptique règne dans l'air. Toujours partiellement inutilisées, la moitié des salles ne contiennent aucun meuble.

Placard : la porte du placard, qui fait face à l'ascenseur de l'autre côté du couloir, n'est

jamais verrouillée. Dans ce compartiment encombré sont rangés des balais, des sceaux et divers produits de nettoyage, ainsi qu'une chaise roulante de rechange.

Laboratoire : la porte verrouillée du labo du Dr Shelley est clairement indiquée comme était interdite à tout le personnel. À l'intérieur, des tableaux d'anatomie sont accrochés aux murs, ainsi que de petites cages à animaux ne servant plus depuis longtemps. Un microscope à réflexion est posé sur un comptoir. Plusieurs étagères présentent des bocaux à spécimens en verre, contenant des organes vitaux préservés, pour la plupart humains.

Au centre de la pièce, un drap en tissu opaque couvre ce qui est visiblement un atelier. Sous le drap est disposé une rangée de huit cylindres brillants, fait d'un métal exotique similaire à l'argent en apparence, mais ayant la solidité de l'acier. Un test réussi de Sciences formelles : physique ou d'Intuition suggère qu'il n'est pas d'origine terrestre. Vers la fin du scénario, un certain nombre d'entre eux sont déjà ouverts et vidés. Un neuvième cylindre scellé, à l'écart des autres, est attaché via des câbles à une espèce de machine. Elle est composée d'une petite boîte avec une paire de lentilles sur le devant et un microphone et un haut-parleur sur le dessus. Après avoir examiné l'appareil étrange, un test réussi de Métier : électricité ou d'Intuition permet de comprendre comment allumer l'équipement. Une fois l'engin activé, un gémissement électronique sort du haut-parleur. On entend la voix à peine reconnaissable du Dr Rice, implorant qu'on le laisse partir, puis criant de toutes ses forces, puis enfin riant de façon hystérique. En entendant ces délires insensés, les investigateurs doivent effectuer un test de SAN pour 1/1D4 points lorsqu'ils réalisent à qui ils parlent.

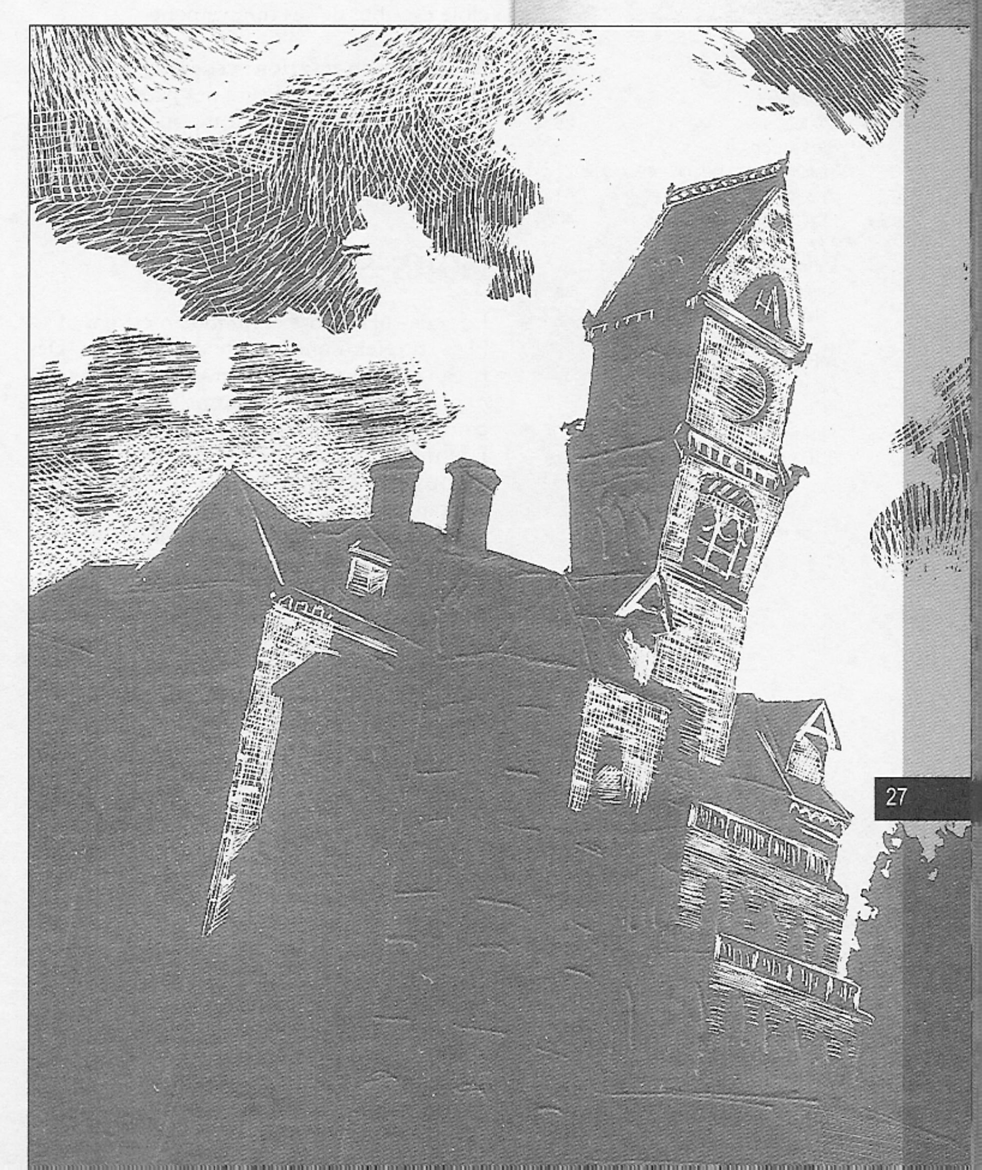
L'homme tourmenté est devenu presque totalement fou. Cependant, on peut encore raisonner avec ce qui reste de son esprit pendant de courtes périodes, si un investigateur réussit un test de Psychanalyse (ou, à défaut, de Persuasion pour convaincre le docteur d'user de Psychanalyse sur lui-même). Si Dr Rice reprend ses esprits pendant un moment, il peut répondre à quelques questions sur le complot démoniaque et sur ce qui l'a amené à être emprisonné par les Mi-Go. Le Dr Rice les avertit que l'infirmière King n'est pas du tout humaine. Il peut décrire l'aspect et les effets d'un projecteur de brume.

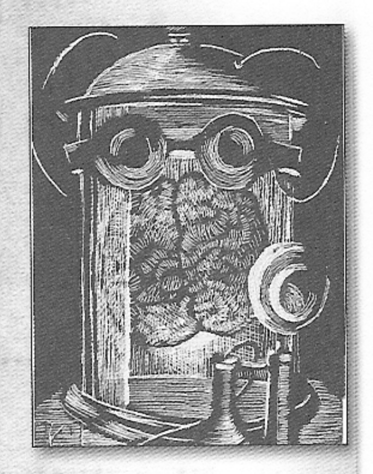
Si on ouvre le cylindre relié à l'appareil de communication, à l'aide d'un test réussi de Métier : mécanique ou de Métier : serrurerie, on voit alors le cerveau encore en vie du Dr Rice flottant dans un liquide épais et transparent, relié à des câbles. Cette vision provoque un test de Santé Mentale pour 0/1D3. Ouvrir l'un des autres cylindres révèle leur abominable contenu, la tête légèrement lumineuse d'un fungi de Yuggoth, ce qui provoque un autre un test de SAN pour 0/1D3.

Malheureusement, les investigateurs ne peuvent rien faire pour aider le pauvre docteur. Son corps décapité moisi dans une tombe de fortune quelque part dans les bois.

Salle d'opération : élément critique des plans des fungis, c'est dans la salle d'opération que le directeur et son assistant Mi-Go remplacent les cerveaux des sujets humains pour créer des hybrides. Au milieu de la salle trône une table ajustable permettant de pencher le patient, juste sous un ensemble de lampes vives. À côté, un chariot à roulettes contient plusieurs plateaux pleins d'instruments chirurgicaux. Si certains sont facilement identifiables, comme les scalpels et les forceps, certains sont totalement extraterrestres dans leur conception comme dans leur fonction. Ils semblent d'une nature quasiment organique. Sur le plateau du milieu du chariot, on découvre une pile de disques étranges, faits du même matériau que les cylindres du laboratoire. Sur le bord de ces disques sont gravés des symboles inconnus (reconnaissables comme des runes Mi-Go avec un test réussi de Mythe de Cthulhu ou par quelqu'un parlant déjà cette langue). On peut les faire tourner autour d'un axe central afin que les différents motifs de runes soient alignés. Les disques sont en fait une forme de livre Mi-Go. Ils renferment toutes sortes de données sur des procédures médicales avancées, en particulier en neurologie. Il faut des semaines d'études prudentes pour qu'ils soient utiles à un investigateur. S'il le souhaite, le gardien peut accorder à Elliot 50 % de chances d'interpréter correctement le mode de lecture des runes. Il manque cependant des connaissances nécessaires pour comprendre leur sujet par lui-même.

Dans un coin de la pièce, une corbeille dissimule les restes en désordre de plusieurs





Dr Andrew Rice

58 ans, médecin en conserve

APP	—	Prestance	—
CON	01	Endurance	05 %
DEX	—	Agilité	—
FOR	—	Puissance	—
TAI	01	Corpulence	05 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	01
Santé Mentale	09

Compétences

Comptabilité	30 %
Négociation	25 %
Sciences de la vie : biologie	21 %
Mythe de Cthulhu	8 %
Baratin	25 %
Bibliothèque	45 %
Médecine	25 %
Persuasion	55 %
Sciences de la vie : pharmacologie	21 %
Psychanalyse	81 %
Psychologie	45 %

Langues

Anglais	85 %
Latin	21 %

Attaques
Aucune

Perte de SAN
0/1D3 pour voir le cerveau sans corps.

cerveaux humains, se décomposant lentement dans une solution faiblement acide. Toute personne voyant le contenu macabre de la corbeille doit réussir un test de Santé Mentale pour 1/1D4 points.

Salle du lavabo : la petite pièce adjacente à la salle d'opération sert au Dr Shelley pour se laver les mains avant toute intervention. Deux robes d'opération vertes et une serviette, tâchés de sang séché, sont suspendus à des crochets dans le mur. Un lavabo en porcelaine, des éponges et du savon désinfectant sont également visibles.
Coincée à l'arrière du rangement sous le lavabo (et que l'on trouve avec un test réussi de Trouver Objet Caché ou en disant explicitement que l'on fouille méticuleusement) se trouve une chose ayant la forme d'un morceau de bois flotté, métallique et creux. C'est en réalité un projecteur de brume Mi-Go appartenant à l'infirmière King. On peut comprendre qu'il s'agit d'une arme en réussissant un test d'Intuition ou en ayant déjà vu un objet semblable en action. Si les investigateurs apprennent à s'en servir correctement, ils ont les mêmes chances de toucher qu'avec leur compétence Armes à feu : armes d'épaule. Ce projecteur de brume n'est qu'à moitié chargé, ce qui correspond à 10 tirs. Chaque tir provoque 1D10 points de dégâts de froid par round dans une zone de neuf mètres de diamètre. Les filets de brume qu'il tire sont relativement lents ; il est possible de les esquiver avec un test réussi d'Agilité à –20 % ou un test réussi d'Intuition à –20 %, si la cible est libre de ses mouvements.

Salle de récupération : cet espace est réservé à l'observation temporaire des patients venant de subir une opération, avant qu'ils redescendent en chaise roulante dans leur chambre. Il est actuellement vide, à part un lit à roulette grinçant.

Sous-sol

Le sous-sol sombre et humide n'est pas aussi bien entretenu que le reste du bâtiment. Des tuyaux fuyants transportant l'eau chaude depuis la chaufferie courent au plafond du couloir principal, créant des mares sur le sol. Les murs de pierre nue sont par endroits recouverts de moisissure et de mildiou. Certaines zones ne sont pas bien éclairées, les ampoules attendant d'être changées.

Dispensaire : derrière cette porte solide fermée par un cadenas se trouvent de nombreuses bouteilles étiquetées. Ce sont les médicaments gérés par John Aiken, le pharmacien de l'établissement. Sur une étagère sont également rangés un appareil photo, de la poudre pour flash et des liquides de développement. On rencontre parfois M. Aiken ici, occupé à remplir des prescriptions pour ses patients, mais il passe le plus clair de son temps autour de la salle des infirmières, à discuter avec les employés ou à parler au directeur dans son bureau.

Réserve : cette grande réserve est jonchée de boîtes et de caisses pleines de vieux vêtements, de couvertures en laine supplémentaires, de piles de journaux jaunis et de divers meubles et matériaux de construction. Rien n'est particulièrement utile ou intéressant pour les investigateurs, même s'ils peuvent passer énormément de temps à fouiller la pièce pour s'en assurer.

Chaufferie : la plus grande partie de la pièce est occupée par une chaudière à charbon et son grand chauffe-eau. Dans un coin se trouvent une chaise et une petite table de jeu, où l'homme à tout faire de l'établissement, Laurence Hamilton aime jouer au solitaire et boire durant ses heures de repos. Il conserve une flasque ou deux de whisky canadien glissées derrière le chauffe-eau (on peut les remarquer avec un test réussi de Trouver Objet Caché). C'est le seul alcool buvable dans le domaine. Laurence a aussi un lit de camp, un miroir pour se raser et une bassine pour se laver dans une chambre attenante. Sous le lit est glissé un coffre contenant ses maigres possessions.

Cellules capitonnées : ces cellules sans éclairage sont complètement capitonnées sur les quatre murs. Des petits panneaux coulissant sur la porte permettent aux surveillants de vérifier l'état d'un patient avant d'entrer dans la salle. Servant aux résidents les plus récalcitrants de l'asile, ils sont tous vides pour le moment.

Les choses qui bondissent dans la nuit

Tous les investigateurs sont couchés dans leur chambre, réveillés, après l'extinction des feux. Le pharmacien, John Aiken, a récemment changé le dosage de leurs médicaments pour les aider à se détendre et dormir. Au lieu de cela, ils sont en train d'écouter le bruit de l'ascenseur accompagnant les rondes de l'équipe de nuit, parfois interrompu par un cri d'un des patients en bas, dans les pavillons. Les investigateurs commencent à regretter leurs séances quotidiennes avec le Dr Rice, le psychiatre. On leur a dit qu'il était en congé sabbatique. Ils se sentent un peu seuls et délaissés à cause de son absence soudaine.
Tandis que les investigateurs cogitent sur leur situation, ils peuvent faire un test d'Écouter. Ceux qui réussissent entendent un bourdonnement inexpliqué semblant provenir d'un point lointain dans l'air nocturne. En regardant par une fenêtre, un investigateur a du mal à discerner les bois obscurs dans la pâle lumière de la lune. Ils ne réalisent pas que le bruit vient en fait du toit de l'asile, où un complice Mi-Go apporte les derniers cylindres à cerveaux contenant des fungis volontaires.
Optionnellement, les investigateurs ayant entendu le bourdonnement peuvent tenter un test de Mythe de Cthulhu. En cas de succès, ils identifient la nature surnaturelle de ce bruit. La perte de Santé Mentale est de 0/1.
S'ils tentent une exploration nocturne de l'hôpital cette nuit, les investigateurs sont rapidement découverts par un membre du personnel qui les escorte poliment à leurs chambres.
Pendant ce temps, dans la salle d'opération, le Dr Shelley et son assistante infirmière sont



Infirmière Stephany King

âge apparent 37 ans, scientifique Mi-Go déguisé

APP	— (10)	Prestance	— (50 %)
CON	10	Endurance	50 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Utilisez les valeurs entre parenthèses après son opération.

Valeurs dérivées
Déplacement 7/9 en vol
Impact +0
Points de Vie 11
Santé Mentale —

Compétences
Sciences de la vie : xéno-biologie 76 %
Crédit 50 %
Mythe de Cthulhu 24 %
Imposture 46 %
Sciences de la terre : géologie 21 %
Bibliothèque 35 %
Médecine 30 %
Sciences formelles : physique 76 %

Langues
Anglais 71 %
Runes Mi-Go 85 %

Attaques
Projecteur de brume 40 %
dégâts 1D10
Arme électrique 40 %
dégâts 1D10+spécial
Pinces (x2) 30 %
dégâts 1D6+saisie

Armure
Aucune, mais les armes qui empalent font le minimum de dégâts.

Sorts
Contacter un Humain,
Hypnose Mi-Go,
Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton,

Artefact
Amulette portant un Signe de la Grande Mère, aide à maintenir le déguisement.

Perte de Santé Mentale
Aucune quand elle est déguise, 0/1D6 sous sa forme véritable de Mi-Go.

occupés à opérer un patient. C'est le quatrième pour l'instant. L'infirmière King conduit l'hybride nouvellement créé, qui a déjà une compréhension rudimentaire de la langue anglaise et de la culture humaine, dans la salle de récupération. Là, elle l'informe l'entité des connaissances spécifiques de la personne qu'il remplace (telle qu'elle est disponible dans le fichier du patient). Ce processus se répète à quelques nuits d'intervalle, jusqu'à ce que tous les cylindres aient été utilisés.

Toute personne jetant un œil sous les bandages d'un hybride Mi-Go/humain ne voit qu'une fine cicatrice rouge sur le cuir chevelu, miraculeusement guéri sans points de suture.

Un visiteur inattendu

Tôt le matin suivant, l'asile reçoit une visite imprévue. Edward Nesbit, un reporter de l'un des journaux locaux, arrive pour interviewer le Dr Shelley sur ces réussites récentes dans le traitement des maladies mentales. Le directeur est surpris, ne sachant pas exactement comment cette information censée être confidentielle est parvenue jusqu'à la presse. Il accepte tout de même d'évoquer ce sujet avec le journaliste, puis de le laisser faire un tour de l'établissement et parler avec quelques patients.

Après avoir inspecté les deux pavillons des indigents, M. Nesbit se présente aux investigateurs. Il tente d'avoir une discussion amicale, se limitant à des questions sur le temps ou la qualité de la nourriture, tout en mentionnant en passant à quel point il doit être merveilleux d'avoir un médecin aussi moderne et brillant que le Dr Shelley, qui travaille d'arrache-pied pour trouver un remède à leurs problèmes. Sans preuve, toute affirmation contraire faite par les investigateurs est reçue avec scepticisme, puis rejetée par le journaliste.

Mort tragique dans un accident de voiture

Salem — la police du comté d'Essex confirme la mort bizarre d'Edward Nesbit, 29 ans, dont la voiture a été retrouvée hier matin, accidentée sur une route dans la forêt en périphérie de la ville. On enquête pour connaître la cause exacte de l'accident, mais l'état inhabituel du corps fait penser à la police que M. Nesbit a été frappé par un éclair isolé alors qu'il conduisait, il y a deux jours. Bien que l'accident n'ait eu aucun témoin, un appareil photo endommagé a été découvert à l'intérieur du véhicule, apparemment brûlé et partiellement fondu.

Reporter de longue date pour notre journal, il laisse derrière lui sa mère et sa sœur.

Document 1 : (article du Salem News)

Avant de partir, Edward prend quelques photographies de l'institution avec l'appareil qu'il porte sur lui. Au dernier moment, il se retourne est prend une photo de l'infirmière King qui était jusqu'ici restée partiellement cachée, à regarder le journaliste en silence. Si un investigateur est présent lorsque cela arrive (et réussit un test de Psychologie ou de Trouver Objet Caché), il remarque que l'infirmière tressaille, avant de dévisager le journaliste. Pendant un instant, son visage normalement stoïque montre une trace de colère réprimée envers le reporter.

Passer sous le bistouri

Quelques jours plus tard, alors que les investigateurs prennent leur déjeuner dans la cafétéria, l'un des résidents commencent à se disputer à haute voix avec un surveillant. Le patient réclame en insistant du tapioca avec son plat, puisque nous sommes jeudi (nous sommes en fait un autre jour de la semaine). Distrait par cette agitation, aucun des membres du personnel ne voit un autre patient, Charlie Gilman, se glisser discrètement dans la cuisine, où il vole un grand couteau dans un tiroir ouvert.

Un peu plus tard, on entend un cri de femme venant de la direction du couloir principal. Charlie est acculé dans un coin par Louis Duncan. Il tient Joan Carpenter comme otage, menaçant de tuer la jeune femme et criant à l'autre l'homme de rester en arrière. Dans le même temps, le fou dangereux n'arrête pas de bafouiller à propos de voleurs de corps, qu'il ne veut pas qu'ils le prennent. Si les investigateurs assistent à cette scène violente, ils doivent réussir un test de SAN pour 0/1D2. Le dérangé tente de sortir par le devant du bâtiment, où il espère s'emparer d'un camion de livraison garé dans l'allée et s'échapper. Si les investigateurs interviennent pour le ralentir, Laurence Hamilton s'approche par-derrière et tente de le maîtriser. M. Aiken profite du corps à corps qui s'ensuit pour injecter au lunatique un sédatif puissant. Une fois contrôlé, Charlie est placé en camisole, porté en bas et enfermé dans une cellule capitonnée. Si elle est relâchée indemne, la réceptionniste chanceuse reçoit des congés supplémentaires. Inquiet du risque potentiel de découverte, les Mi-Go programment l'opération de M. Gilman pour cette nuit. Quand les investigateurs le rencontrent à nouveau, c'est un homme neuf.

Des nouvelles perturbantes

Le jour suivant, une personne lisant le journal du matin remarque un article rapportant la mort de M. Nesbit, le reporter qui leur a rendu visite plus tôt dans la semaine. Les investigateurs peuvent lire dans l'article qu'un coup du sort à fait qu'il a été frappé par la foudre alors qu'il conduisait, seul dans son véhicule, il y a deux nuits de cela. L'article mentionne aussi que l'appareil photo à côté de lui a été complètement détruit.

Les personnes apprenant les détails de la mort bizarre du journaliste notent qu'ils n'y avait aucun signe de foudre dans la région à l'heure de l'accident (et ils sont contraint à un autre test de SAN pour 0/1 point de Santé Mentale). Les fungis de Yuggoth commencent à nettoyer derrière eux.

Tomber du chariot

Plus tard dans la soirée, les investigateurs qui se trouvent être en promenade dans les couloirs aux alentours de l'escalier et qui réussissent un test d'Écouter entendent les échos d'une personne chantant fort au sous-sol.

S'ils suivent le son de la voix de baryton, les investigateurs finissent par trouver Laurence, extrêmement saoul, dansant dans la chaufferie. En les voyant là, il se met à brailler en termes presque incompréhensibles sur des « cerveaux en conserve ». Bien que ces pérégrinations précédentes ne soient pas claires, Laurence revenait d'un voyage dans le placard du deuxième étage lorsqu'il a vu que la porte du labo avait été malencontreusement laissée ouverte. Poussé par sa curiosité, il a fait quelques pas dans le labo pour y jeter un œil, quand il est tombé sur le Dr Rice. Toute personne écoutant l'histoire de l'ivrogne et ne connaissant pas déjà la vérité doit effectuer un test de Santé Mentale pour 0/1D2.

M. Hamilton s'écroule rapidement, abruti par l'alcool. Lorsqu'il se réveille le lendemain matin, il ne se souvient de rien de la nuit précédente.

Le destin de Wormwood

Enfin, les fungis finissent leurs dernières opérations et, à moins que les circonstances nécessitent un changement de plan, ils sont prêts pour entamer la dernière phase de leur projet pervers. Les hybrides normalement passifs agissent de concert. Méthodiquement dirigés par l'infirmière King, ils rassemblent les autres résidents, en commençant par le personnel de l'asile. Ils tentent de prendre les investigateurs en embuscade dans les couloirs, en profitant de la surprise. Ceux qui résistent sont rapidement maîtrisés et ligotés. Les autres sont simplement conduits par petits groupes dans les cellules du sous-sol. Le gardien devrait laisser un peu de temps aux investigateurs pour réfléchir aux choix qui se présentent à eux avant de continuer.

Après la tombée de la nuit, les captifs sont emmenés dans le parc derrière le sanatorium. Là, près du bassin, dans l'obscurité d'une nouvelle lune, les investigateurs distinguent le Dr Shelley, confus et impuissant, debout à côté de l'infirmière King.

Formant un petit cercle autour des prisonniers, l'infirmière Mi-Go et ses associés hybrides commencent à chanter leurs incantations aux Dieux Extérieurs, dans une langue ancienne.

Si un investigateur réussit un test de Mythe de Cthulhu, ou s'il connaît l'incantation, il identifie correctement le rituel comme une cérémonie d'invocation magique. Un vent fétide souffle depuis les cieux étoilés, l'illusion entourant l'infirmière King se dissipe rapidement, révélant pour la première fois sa véritable forme extraterrestre. Toutes les personnes présentes font un test pour une perte de 0/1D6 Santé Mentale.

À moins que les investigateurs réussissent à l'empêcher d'une façon ou d'une autre, le Mi-Go qu'ils connaissaient sous le nom d'infirmière King allonge le Dr Shelley sur un banc de pierre et tranche adroitement la gorge du docteur avec l'un de ses propres scalpels, le tuant et faisant couler son sang pour achever le sort. Un autre test de Santé Mentale, cette fois pour 1/1D4+1 SAN, est imposé aux observateurs. Quelques moments après ce meurtre

Sept patients en psychiatrie

(hybrides Mi-Go/humains)

Ces pauvres hères souffrent de plusieurs psychoses graves, allant de la catanonie à la démence aiguë. Admis dans l'hôpital en tant que cas désespérés par l'État, ils vont tous devenir les sujets des expériences horribles d'hybridation entre les Mi-Go et les humains. Utilisez les caractéristiques entre parenthèses après que leur cerveaux ont été altérés chirurgicalement.

	CON	DEX	FOR	TAI	POU	PV	Imp
Anna	10	09	09	15	11(14)	13	+1D4
Frank	09	12	12	14	10(13)	12	—
George	09	12	11	13	10(13)	11	—
Harry	12	11	11	13	09(12)	13	+1D4
Joseph	12	11	10	12	09(12)	12	—
Margaret	11	10	10	12	12(15)	12	—
William	11	10	09	15	12(15)	13	+1D4

Attaques

Corps à corps : art martiaux 30 % Dégâts spécial

Perte de Santé Mentale

Aucune

Edward Nesbit

29 ans, journaliste d'investigation

APP	09	Prestance	45 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 11
Santé Mentale 50

Compétences

Négociation	25 %
Athlétisme : escalade	50 %
Dissimulation	35 %
Imposture	21 %
Conduite	40 %
Baratin	45 %
Se Cacher	30 %
Athlétisme : sauter	45 %
Bibliothèque	45 %
Écouter	75 %
Métier : mécanique	40 %
Persuasion	45 %
Photographie	60 %
Psychologie	35 %
Discrétion	30 %
Trouver Objet Caché	45 %
Pister	30 %

Langues

Anglais 80 %

Attaques

Aucune

Infirmière Roberta Weinberg

29 ans, infirmière diplomée

APP	13	Prestance	65 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 11
Santé Mentale 60

Compétences

Sciences de la vie : biologie	41 %
Crédit	45 %
Premiers Soins	90 %
Écouter	55 %
Médecine	55 %
Sciences de la vie : - Histoire naturelle	40 %
Persuasion	55 %
Sciences de la vie : pharmacologie	41 %
Psychanalyse	31 %
Psychologie	45 %

Langues

Anglais 80 %
Allemand 21 %

Attaques

Aucune

Dr Marion Shelley

51 ans, neurochirurgien et directeur de l'asile Wormwood

APP	09	Prestance	45 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	35

Compétences

Comptabilité	30 %
Négociation	25 %
Sciences de la vie : biologie	31 %
Crédit	45 %
Mythe de Cthulhu	16 %
Métier : électricité	35 %
Premiers Soins	70 %
Bibliothèque	55 %
Métier : électricité	45 %
Médecine	65 %
Persuasion	45 %
Sciences de la vie : pharmacologie	21 %
Sciences formelles : physique	36 %
Psychanalyse	21 %
Psychologie	35 %

Langues

Anglais	90 %
Latin	21 %
Runes Mi-Go	20 %

Attaques

Scalpel 50 %
Dégâts 1D4+imp

Sombre rejeton de Shub-Niggurath

CON	16	Endurance	80 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	42	Puissance	100 %
TAI	43	Corpulence	100 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Déplacement	8
Impact	+4D6
Points de Vie	30

Compétences

Discrétion	60 %
Se Cacher	80 %

Attaques

Tentacules (x4) 80 %
dégâts imp plus perte de 1D3 FOR
Piétinement 40 %
dégâts 2D6+imp

Armure

Les armes à feu font 1 point de dégâts, 2 sur un empalement, à l'exception des fusils de chasse, qui font des dégâts minimum. La chaleur, les explosions, l'acide, l'électricité et le poison n'ont aucun effet.

Sorts

Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Création de Portail, Instiller la Peur, Épuiser le Pouvoir, Atrophie d'un Membre, Tourmenter

Perte de SAN

2/1D10

barbare, sort du bassin un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, bien trop haut pour avoir été contenu dans les eaux peu profondes. Demandez un troisième test de SAN de 1D3/1D10 SAN, choquant tous ceux qui voient le monstre.

Conclusion

Si les Mi-Go réussissent à invoquer le sombre rejeton, ils lui ordonnent immédiatement de tuer le personnel et les résidents présents. Il les piétine sous ses sabots ou siphonne la force vitale (1D3 FOR) de ceux qu'il saisit dans ses tentacules grouillants. Le sombre rejeton poursuit les investigateurs où qu'ils fuient, beuglant de ses multiples bouches et lançant des sorts si nécessaire pour les ralentir.

Pendant ce carnage, les fungis retirent toutes les preuves compromettantes de la propriété, puis mettent le feu au bâtiment. Ceci fait, ils ordonnent au monstre d'ouvrir un portail menant à l'un des avant-postes Mi-Go secrets sur terre. Ils ne laissent derrière eux qu'une série de meurtres et un incendie criminel inexpliqués sur lesquels les autorités pourront s'interroger au matin.

Cependant, si les investigateurs sont capables de perturber les rites sacrificiels ou de blesser sérieusement le sombre rejeton après son arrivée, en montant une défense efficace, alors les hybrides Mi-Go/humains arrêtent les frais et tentent de fuir, probablement en prenant les véhicules restant. L'infirmière King, étant une pure Mi-Go, s'envole simplement dans la nuit. On n'entendra plus jamais parler d'elle.

Dans ce cas, le gardien devrait octroyer aux investigateurs survivants 1D6 points de Santé Mentale (ou le double s'ils ont affronté le sombre rejeton), plus 1 point supplémentaire par hybride vaincu.



Investigateurs prétirés

Colonel James Butler

Le colonel Butler était autrefois un officier de cavalerie et un meneur d'hommes sur le champ de bataille, jusqu'à ce que le choc du combat dans les tranchées de France ne le brise mentalement et physiquement. Maintenant détruit, le colonel préfère suivre les ordres que les donner. Il porte toujours sa veste d'uniforme délavée, avec ses médailles, par-dessus le pyjama de l'hôpital. Vivant dans la passé, Butler confond parfois d'autres patients avec des membres de son ancienne unité. Par exemple, il ne fait pas totalement confiance à la nouvelle recrue, Waldo Hirsch, qu'il considère comme un espion allemand potentiel.

Colonel James Butler

52 ans, officier militaire à la retraite

APP	10	Prestance	50 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	40
Folie	Choc post traumatique

Compétences

Négociation	45 %
Crédit	45 %
Athlétisme	42 %
Baratin	45 %
Se Cacher	30 %
Sciences humaines : histoire	50 %
Athlétisme : saut	35 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	20 %
Orientation	30 %
Persuasion	65 %
Psychologie	45 %
Équitation	45 %
Discrétion	30 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langues

Anglais	65 %

Attaques

Corps à corps : bagarre dégâts 1D3	70 %
Corps à corps : arts martiaux dégâts spécial	55 %
Armes à feu : armes de poing *	50 %
Armes à feu : armes d'épaule *	55 %

** compétence d'arme uniquement.*

Équipement

Cravache, médailles.

Alina Dolinski

Alina est une actrice de théâtre renommée venue de Boston. Mlle Dolinski a été internée à Wormwood par son manager/avocat, un amant possessif. Elle doit surmonter une dépendance à la cocaïne. Habituée à l'excitation et au glamour du travail sous la lumière des projecteurs, elle trouve l'atmosphère tranquille de l'asile trop terne et ennuyeuse pour ses goûts blasés. Doté d'un goût prononcé pour la tragédie, Alina retourne profite de la moindre opportunité pour attirer l'attention ou montrer ses talents devant un public.

Alina Dolinski

27 ans, actrice de théâtre

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	65
Folie	Addiction à la drogue

Compétences

Culture artistique : théâtre	55 %
Culture artistique : chant	25 %
Négociation	35 %
Crédit	55 %
Imposture	41 %
Baratin	45 %
Trouver Objet Caché	35 %
Persuasion	65 %
Sciences de la vie :	
- Pharmacologie	31 %
Psychologie	25 %

Langues

Anglais	80 %
Polonais	31 %

Attaques

Aucune

Équipement

Trousse de maquillage.

Investigateurs prétirés

Mona di Fabrizio

Mona a été internée par ses parents, les propriétaires d'un magasin de vêtements prospère, il y a quelques années, après une étrange vague de folie de masse ayant frappé les personnes sensibles possédant des capacités artistiques à travers le monde entier. Souffrant encore de sautes d'humeurs brusques et parfois violentes, elle passe la majeure partie de son temps à peindre d'étranges paysages sous-marins, remplis des formes sombres et cyclopéennes qui hantent ses rêves. Elle a été particulièrement agacée récemment quand le Dr Shelley lui a interdit d'utiliser la camera du sanatorium pour prendre des photographies des autres résidents, tout en disant que c'était pour son propre bien.

Mona di Fabrizio

18 ans, peintre maniaque

APP	11	Prestance	55 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	40
Folie	Manacio-dépressif

Compétences

Culture artistique : peinture	65 %
Histoire de l'art	60 %
Négociation	35 %
Mythe de Cthulhu	07 %
Athlétisme	36 %
Sciences humaines : histoire	40 %
Bibliothèque	45 %
Écouter	65 %
Persuasion	45 %
Métier : photographie	50 %
Psychologie	35 %
Lancer	55 %

Langues

Anglais	41 %
Italien	60 %

Attaques

Corps à corps : bagarre 55 %
dégâts 1D3

Équipement

Palette de peintre, pinceaux.

Elliot Gordon

Né avec un grave handicap mental, Elliot a vécu dans différentes institutions presque toute sa vie. N'ayant pas reçu de visite de sa famille depuis des années, il en est venu à considérer Mona comme sa petite sœur et Percival comme son père adoptif. Bien qu'ayant du mal à comprendre la plupart des comportements humains et des interactions sociales ordinaires, son esprit est capable d'exploits de calculs mathématiques et de logique. Il possède une collection de casse-tête et de jouets mécaniques dans sa chambre, avec lesquels il aime s'amuser. Elliot s'intéresse aussi à l'astronomie. Il aime passer des heures à fixer les étoiles la nuit. Cependant, il est convaincu qu'il existe neuf planètes autour du soleil, plutôt que les dix qui sont actuellement connues de la science.

Elliot Gordon

25 ans, patient handicappé mental

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	50
Folie	Idiot savant

Compétences

Culture artistique : piano	30 %
Sciences formelles : astronomie	51 %
Métier : fabrication de montres	30 %
Métier : électricité	55 %
Se Cacher	45 %
Sciences formelles :	
- Mathématiques	75 %
Métier : mécanique	70 %
Discrétion	25 %

Langues

Anglais	70 %

Attaques

Aucune

Équipement

Outils d'horloger.

Investigateurs prétirés

Waldo Hirsh

Prétendant être un directeur d'usine désireux de récupérer du stress et de l'épuisement, l'immigrant allemand appelé Waldo est en fait un détective privé travaillant sous couverture. Il a été engagé il y a quelques semaines par le manager d'Alina, afin qu'il la surveille durant son séjour et lui fasse un rapport sur sa récupération. S'étant volontairement fait interner, il est techniquement libre de quitter Wormwood quand il le souhaite, à condition que le directeur signe les documents de décharge. Toujours un peu nerveux, Waldo a passé tellement de temps à vivre avec les autres résidents qu'il commence à se demander si quelque chose n'irait pas de travers chez lui.

Waldo Hirsch

30 ans, détective privé

APP	09	Prestance	45 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	13
Santé Mentale	40
Folie	Hypochondriaque

Compétences

Comptabilité	30 %
Négociation	25 %
Athlétisme : escalade	50 %
Dissimulation	35 %
Imposture	31 %
Conduite	40 %
Baratin	35 %
Se Cacher	40 %
Athlétisme : sauter	35 %
Droit	25 %
Bibliothèque	35 %
Métier : serrurerie	31 %
Persuasion	25 %
Discrétion	40 %
Trouver Objet Caché	45 %
Natation	35 %
Pister	30 %

Langues

Anglais	41 %
Allemand	75 %

Attaques

Corps à corps : bagarre dégâts 1D3+1D4	60 %
Corps à corps : art martial dégâts spécial	35 %
Couteaux	45 %

** compétence d'arme uniquement.*

Équipement

Carnet, crayon, outils de crochetage dissimulés.

Percival Severin III

Percival Severin III est un millionnaire, possédant un manoir et un yacht. Du moins, ce serait le cas si des parents avares ne lui avaient pas pris. Ne se satisfaisant pas de la simple richesse ou du pouvoir personnel, il a commencé à explorer les mystères de l'occulte, d'abord chez les francs-maçons, puis dans d'autres sociétés secrètes moins honnêtes. Sa plongée dans les choses que l'homme n'est pas censé connaître a fini par l'amener au contact d'une rare édition française du *Roi en Jaune*. Peu après avoir lu cette effroyable pièce, son esprit a été perverti par les terribles implications dissimulées par le texte. Percival se croit maintenant piégé dans l'histoire, les autres patients jouant le rôle d'autres personnages condamnés à suivre le récit se déroulant, invisible, autour d'eux. Étant habitué à ce qu'on lui obéisse, M. Severin serait l'homme idéal pour mener les autres dans une investigation. Du moins, s'il apprenait à leur faire confiance.

Percival Severin III

49 ans, millionaire délirant

APP	08	Prestance	40 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	55
Folie	Paranoïa

Compétences

Comptabilité	70 %
Sciences humaines : - Anthropologie	21 %
Négociation	75 %
Crédit	80 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Baratin	65 %
Sciences humaines : histoire	40 %
Bibliothèque	45 %
Sciences occultes	45 %
Persuasion	55 %
Psychologie	55 %

Langues

Anglais	90 %
Français	31 %

Attaques

Aucune

Équipement

Montre de poche, haut de forme.



Scénario
Mort accidentelle

par Glyn White

Où les investigateurs visitent la demeure d'un riche collectionneur d'art, aux œuvres étranges et intrigantes. Offrent-elles des indices sur les événements à venir ?

À l'affiche

Joseph Crascall est un sorcier immortel né au 17e siècle, exilé sur une autre dimension il y a un siècle. Déformé par l'exo-squelette nécessaire à sa survie dans cette dimension, il veut récupérer les objets de pouvoir qu'il a dissimulés dans son ancienne ferme peu avant d'être exilé, le torque d'Horvald et la Pierre Noire. Il cherche ensuite un hôte adapté pour y transférer sa conscience.
Il est accompagné par deux L'gy'hxiens, des créatures métalliques souhaitant s'informer sur notre monde avant d'entamer son invasion. Ils sont armés de lames incroyablement tranchantes.

En quelques mots...

Charles Stanhope est mort, de mort accidentelle. Son neveu, sa nièce, son meilleur ami et son assistant assistent à l'enterrement et à la lecture du testament. En recoupant les témoignages et en insistant un peu, ils découvrent que la mort de Stanhope n'était peut-être pas si naturelle que cela.
Le meurtre d'un fermier voisin ne fait que confirmer cette impression. Un faisceau d'indices les incite à visiter le musée de Wisbech, puis l'ancien château de la ville, aujourd'hui habité par un dentiste. Le cellier du château conduit à une ancienne oubliette où, peu de temps avant sa mort, Stanhope a provoqué le retour sur Terre d'un sorcier vieux de plusieurs siècles et de ses alliés venus d'ailleurs. C'est l'une de ces créatures qui a tué Stanhope, puis le fermier.
Ayant débusqué le sorcier dans les oubliettes, les investigateurs devront l'affronter, vaincre les créatures, mais aussi refermer le portail qui a permis leur arrivée et se débarrasser d'artefacts encombrants. À moins qu'ils ne choisissent la fuite.

Implication des investigateurs

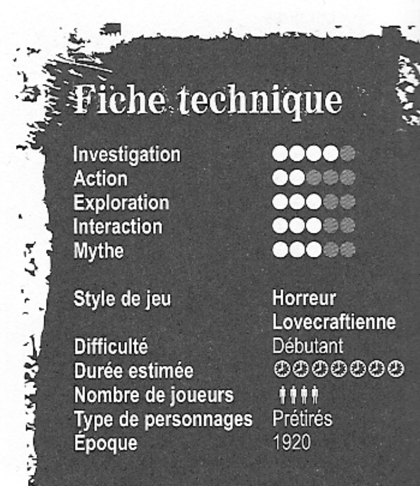
Irene et Colin Stanhope sont toute la famille de leur oncle. Ralph Singleton était son meilleur ami, un universitaire. Il est venu avec son assistant, Cédric Mandeville. Ils sont dévastés par la mort de Charles Stanhope, et se sont déplacés pour lui rendre un dernier hommage.

Enjeux et récompenses

Si les investigateurs ne débusquent pas le sorcier Crascall, il va poursuivre ses crimes pour rebâtir sa fortune. Lui et les L'gy'hxiens vont tuer à nouveau.

Ambiance

Ce scénario est l'occasion de découvrir une petite ville de la campagne anglaise. Le genre de ville où tout le monde se connaît et où il ne se passe jamais rien. Et où personne n'est prêt à réagir correctement le jour où il se passe finalement quelque chose. Sauf, peut-être, les investigateurs eux-mêmes.



Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●○○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	🕓🕓🕓🕓🕓🕓🕓
Nombre de joueurs	👤👤👤👤
Type de personnages	Prétirés
Époque	1920

Nous sommes en septembre 1927. Charles Stanhope, fonctionnaire à la retraite et archéologue amateur, est mort. Il a été tué par le tir accidentel d'un fusil de chasse défectueux, dans sa maison du Lincolnshire. Le médecin légiste a conclu à une mort accidentelle. En tant qu'ami proche ou membre de sa famille, les investigateurs assistent à son enterrement et à la lecture de son testament. Ils vont découvrir la vérité derrière cet événement tragique. Les gardiens français seront peut-être désarçonnés par certaines références historiques. Elles sont pour la plupart expliquées en encart. Comme d'habitude, lisez attentivement cette aventure avant de la proposer à vos joueurs.

Informations des investigateurs

Il y a trois ans, Charles Stanhope a hérité de son père de l'abbaye de Ravensby (un village des Fens du Lincolnshire, une région de plaines anciennement marécageuses). Charles n'était pas marié, n'avait pas d'enfants ou de fratrie survivante, puisque son frère cadet, le père d'Irene et Colin, était mort avant leur père. Les revenus du domaine de son père permirent à Charles d'abandonner son travail de fonctionnaire et de prendre sa retraite à Ravensby. Là, il s'est consacré à ses loisirs : l'archéologie et la collection de livres. Irene, Colin et Ralph, un vieil ami de Stanhope, gardaient un contact régulier avec Charles. Depuis son héritage, ils le rencontraient à Londres au moins une fois par an. Pour ce qu'ils en savaient, il n'avait pas d'ennemi et n'était pas suicidaire. Sa mort soudaine a surpris tous ceux qui le connaissaient.

Informations pour le gardien

Charles Stanhope n'est pas mort accidentellement. Il a été assassiné par des êtres venus d'ailleurs, des L'gy'hxiens, suivant les instructions d'un allié humain, Joseph Crascall de Wisbech, un sorcier à la longévité surnaturelle. Ayant croisé le nom de Crascall dans des lettres d'un de ses ancêtres datant du dix-neuvième siècle, Charles s'est renseigné sur lui. Il a dîné avec le docteur Townsend du musée Wisbech, qui lui a prêté un recueil des journaux de la Société littéraire de Wisbech. Puis, il a visité le château ayant autrefois appartenu à Crascall.

Le docteur Jessup, l'occupant actuel du château, a invité Stanhope à explorer le parc et les caves à loisir. Durant ses investigations archéologiques amateurs dans les oubliettes du château, Stanhope a par inadvertance brisé le sceau du portail de L'gy'hx, ce qui a permis à Crascall et à deux L'gy'hxiens de venir sur terre. Rendu temporairement fou par ce qu'il avait vu, Stanhope a fui à l'abbaye de Ravensby, où il s'est cru en sécurité.

Pendant ce temps, à Wisbech, le docteur Jessup identifia Stanhope pour Crascall. Sa connaissance des lieux permit à Crascall d'ouvrir un portail pour lui et ses alliés jusqu'aux tumulus de Ravensby, d'où il retrouva Stanhope dans l'abbaye. Stanhope tenta de se défendre, mais il fut transpercé dès qu'il apparut avec une arme. Les L'gy'hxiens se tapirent à proximité et regardèrent leur victime se vider de son sang sur le sol de l'étude, tandis que Crascall se rendait dans la bibliothèque de Stanhope où il se mit à lire à propos de ce siècle nouveau. Ils reprirent le portail vers Wisbech, d'où ils projettent d'étendre leur accès à un monde qui ne se doute de rien.

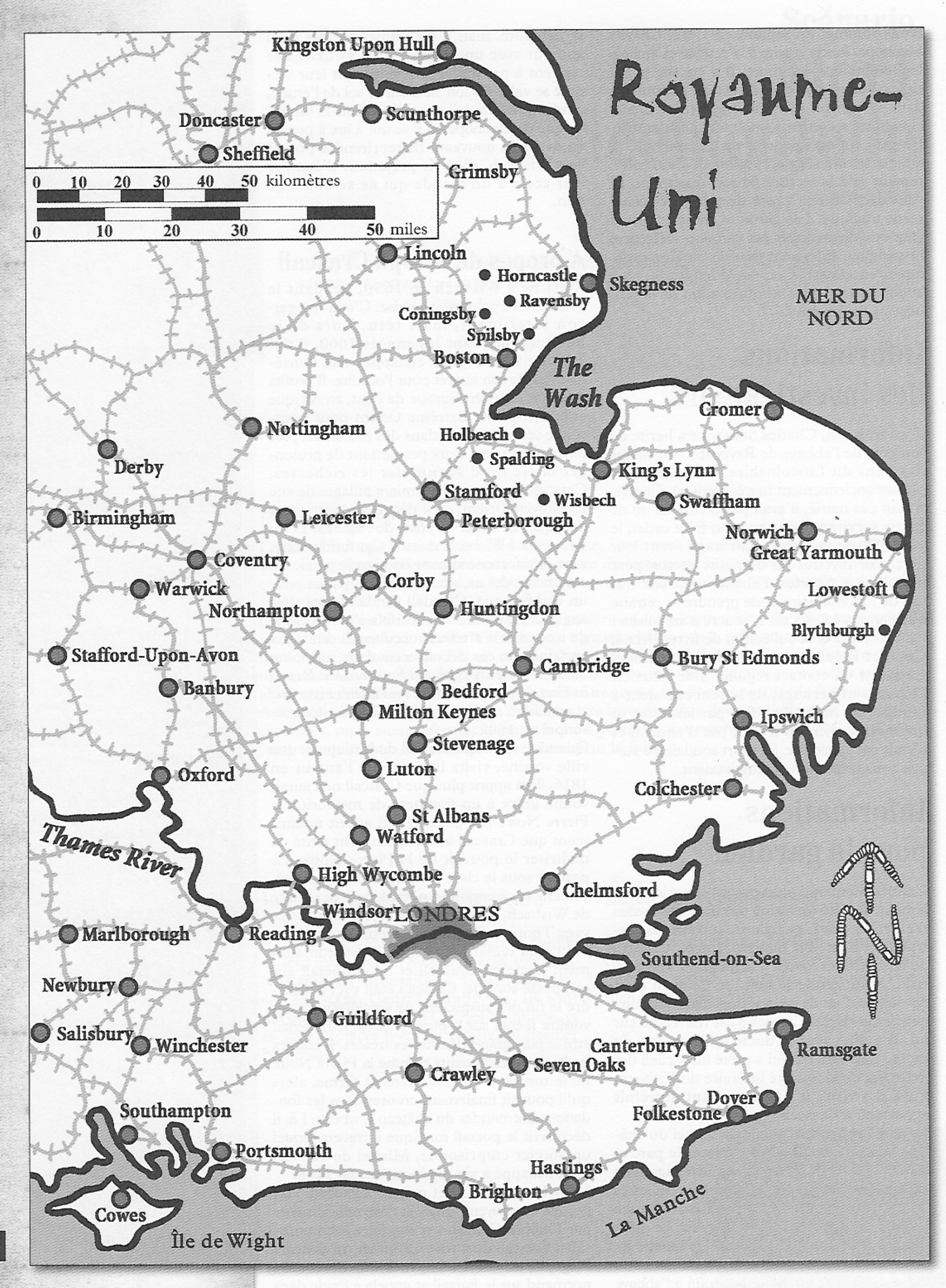
À propos de Joseph Crascall

Il est né à Wisbech en 1650, pendant la Première Révolution anglaise. C'était un garçon intelligent, mais têtu. Lors de la Restauration, dans les années 1660, il dut prendre la mer pour échapper aux conséquences de son intérêt pour l'occulte. Il profita de ses voyages en Europe de l'Est, en Afrique et en Moyen et Extrême Orient pour poursuivre ses recherches dans des arts noirs, plus particulièrement ceux permettant de prolonger la vie ou d'accumuler les richesses. Crascall parraina les premiers pillages de site du Moyen-Orient, où il découvrit les moyens magiques de défier les effets de l'âge. En 1775, il se retira à Wisbech, dans le Cambridgeshire, avec une fortune venant en grande partie du commerce des esclaves. Se faisant passer pour un archéologue, Crasdall vandalisa des sites angles du Suffolk et du Norfolk à la recherche de trésors et d'artefacts occultes. Il catalogua certaines de ces découvertes dans son livre, *Sites of Rare Historical and Supernatural Interest in East Anglia (Sites d'un rare intérêt historique et surnaturel en Est-Anglie)*, publié à titre personnel en 1802.

Quand le révérend Vachell de Littleport, une ville voisine, visita la ferme de l'auteur en 1816, il en apprit plus que Crascall ne l'aurait voulu, grâce à un fragment de météorite, la Pierre Noire (cf. page 57). Il apprit notamment que Crascall avait récemment tenté de maîtriser le pouvoir de la Pierre Noire. Le pasteur sous le choc communiqua progressivement ses peurs aux notables de la société de Wisbech, y compris l'activiste anti-esclavage Thomas Clarkson. À cette époque, on avait déjà remarqué l'aspect extraordinairement jeune de Crascall et on enquêtait sur son passé sordide. Crascall était prêt à attendre la fin des suspicions de sorcellerie de ses voisins. Il était sur la piste de ce qu'il imaginait être le plus grand de tous les trésors. Il enterra les butins incriminants comme la Pierre Noire ou le torque d'Horvald dans sa ferme, alors qu'il pouvait finalement creuser dans les fondations normandes du château Wisbech. Là, il découvrit le portail magique à travers lequel un sorcier emprisonné, Michel de Valette, avait échappé à ses tortionnaires en 1148.

Mais le temps jouait contre Crascall : un groupe de citoyens armés et déterminés menés par Thomas Clarkson et son frère John poursuivit Crascall dans ses excavations du château. Piégé, Crascall brisa imprudemment le sceau normand sur le Portail et appela à l'aide dans l'au-delà. Il fut saisi par les L'gy'hxiens qui en sortirent … avant d'être repoussés par les tromblons des hommes de Wisbech assez solides pour avoir gardé leurs esprits.

Les hommes qui avaient pourchassé Crascall parvinrent à sceller à nouveau le portail à l'aide d'un Signe des Anciens, puis ils réenter-



rèrent la salle. La disparition de Crascall et l'incendie de sa ferme passèrent presque inaperçus dans les émeutes des ouvriers agricoles de 1816, qui demandaient une augmentation de salaire.

Ayant été tiré à travers le Portail, Crascall se retrouva dans un sanctuaire extraterrestre sur L'gy'hx, quasiment écrasé par la gravité. Ses ravisseurs étaient toutefois soucieux de son bien-être. Ils lui fournirent de l'oxygène et finirent par construire une armature lui permettant de se déplacer et d'agir dans cet environnement extraterrestre. Ils ne lui interdisaient qu'une chose : repartir. Crascall était

tenté de créer un portail de retour, mais il se refusait à abandonner son pouvoir. Il savait que le temps était de son côté et que le portail finirait par se rouvrir.
En 1854, les citoyens ayant la garde du château et de son parc s'inquiétèrent lorsque des égouts furent installés dans la rue circulaire en faisant le tour, mais les oubliettes ne furent pas exposées. La génération actuelle ignore que le titre de propriété contient une interdiction de creuser dans le parc pour d'autres raisons que l'agriculture. Personne ne se doute que l'éboulement d'un mur des égouts a exposé la salle des oubliettes. Charles Stanhope, en découvrant ce nouvel accès, ignorait que ses quelques pas maladroits ouvraient la voie au retour de Crascall sur terre en compagnie de ses alliés extraterrestres. Les objectifs actuels de Crascall et des L'gy'hxiens diffèrent légèrement, mais ils réalisent qu'ils ont intérêt à travailler ensemble. L'état actuel de Crascall, qui a été reconstruit pour l'environnement ayant façonné l'évolution des L'gy'hxiens, n'est que douleur et dégoût maintenant qu'il est revenu sur terre. À cause de la différence de pression, ses yeux sont globuleux et des larmes en sortent en permanence. L'armature conçue pour le soutenir rend ses gestes saccadés et brusques. Sa poitrine se gonfle de façon effrayante à chaque inspiration. Il changerait volontiers de corps si l'occasion d'employer Transfert d'Esprit se présentait. Crascall préfèrerait trouver une victime en pleine santé et d'un bon rang social pour reprendre une existence terrestre. Il n'est allié avec les L'gy'hxiens que dans la mesure où ils l'aident à accomplir ce but.

Jouer l'aventure

L'action de ce scénario se situe en Est-Anglie, plus précisément dans deux endroits : l'abbaye de Ravensby et la ville de Wisbech. Les descriptions sont basées sur des lieux réels et des personnages historiques, à l'exception de Joseph Crascall. Le scénario est conçu pour quatre joueurs. Dans un groupe plus important, les meilleurs joueurs peuvent recevoir le rôle du juriste James Bowman et du gérant de la ferme, Frederik Newton.
Le scénario suppose que les investigateurs arrivent la veille de l'enterrement de Charles Stanhope. Ce sont la nièce de Stanhope, Irene (un écrivain), son neveu Colin (un marchand de livres), son ami le professeur Ralph Singleton et l'assistant de celui-ci, Cedric Mandeville-Plum.
Le scénario débute par l'arrivée des investigateurs à l'abbaye. Après s'être présentés, ils assistent à l'enterrement de Stanhope, puis à la lecture de son testament. Ce sont les seuls événements fixes. Les personnages non joueurs ont leurs propres agendas, le reste du scénario se déroulant selon les actions des investigateurs.

Arrivée à Ravensby

Mandeville et Ralph arrivent de Reading en voiture. Ils suivent les instructions de James Bowman pour se rendre à l'abbaye, ne l'ayant jamais visitée eux-mêmes. Irene et Colin sont venus de Londres en train. Ils ont loué une carriole pour faire le trajet depuis la petite gare de Sibsey. Elle est conduite par un habitant renfrogné de Coningsby, qui ne sait rien de pertinent sur l'affaire en cours.
Par ce chaud après-midi de septembre, le véhicule traverse les Fens. Le paysage est large, plat et fertile. L'horizon lointain n'est troublé que par quelques haies, arbres et flèches d'églises de village. En dehors des poteaux téléphoniques qui relient cette région rurale au vingtième siècle, rien ne différencie le panorama de ce qu'il devait être dans les siècles précédents. Au loin, le village de Ravensby, à la frontière nord des Fens, est érigé sur un bout de terre légèrement surélevé, à l'abri des inondations. Sur le côté de la route, deux tumulus entourés d'une clôture suggèrent que l'endroit est habité depuis la préhistoire.
On tourne vers les portes de l'abbaye de Ravensby juste avant d'arriver dans le village. On passe ensuite à côté du corps de ferme, puis le long d'une allée bordée d'arbres, au bout de laquelle attend un bâtiment imposant et quelque peu sinistre. Cet air de mauvais augure ne vient peut-être pas de l'architecture gothique, mais plutôt du fait que c'est dans cet endroit que Charles Stanhope est mort, de façon soudaine, inattendue et solitaire.
La porte s'ouvre d'un coup. L'accueil de Mme Watts, l'aimable gouvernante aux pommettes rouges, est chaleureux. Elle propose du thé et des petits gâteaux dans le salon, où attendent James Bowman, le notaire de Stanhope, et Fred Newton, le gérant de la ferme. Une fois que tout le monde est là et s'est présenté, Mme Watts demande pour quelle heure elle doit préparer le dîner (entre 18 heures et 20 heures). James Bowman se lève pour s'adresser à l'assemblée.

Le témoignage de Bowman

« Je suis heureux de vous voir tout ici », dit-il, « Dans cette pièce sont réunies toutes les personnes intimement concernées par la mort de Charles Stanhope : ses employés les plus fidèles, dont je prétends avec fierté faire partie, ses exécuteurs testamentaires et leurs assistants. Je crois qu'il vaut mieux pour votre tranquillité d'esprit que ceux d'entre nous qui étaient là juste après les faits racontent ce que nous savons de cette nuit tragique. Nous savons que Charles est parti d'ici à 9 heures du matin et qu'il ne comptait pas revenir avant le soir. Nous ne savons pas où il est allé, mais il était de nouveau ici à 9 heures du soir quand il m'a téléphoné. » Bowman fait une pause, et boit une gorgée de thé avant de reprendre son témoignage. « Au téléphone, Charles avait l'air nerveux et apeuré, ce qui ne lui ressemblait pas. Je n'ai pas réussi à comprendre ce qui n'allait pas. Il voulait dire quelque chose à la police, il m'a dit qu'il ne savait pas à qui d'autre en parler, alors je lui ai dit que j'allais appeler le constable pour lui et qu'ensuite j'irais le voir en voiture. J'ai rejoint le constable Dawson aux portes du parc et je l'ai conduit jusqu'ici. Les portes étaient fermées, mais pas à clef. Nous avons appelé et fouillé, et finalement, nous l'avons trouvé sur le sol de l'étude, derrière cette porte. M. Newton nous a vu aller vers la maison, et il est arrivé alors que nous découvrions le corps.

James Bowman

43 ans, notaire

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	25

Compétences

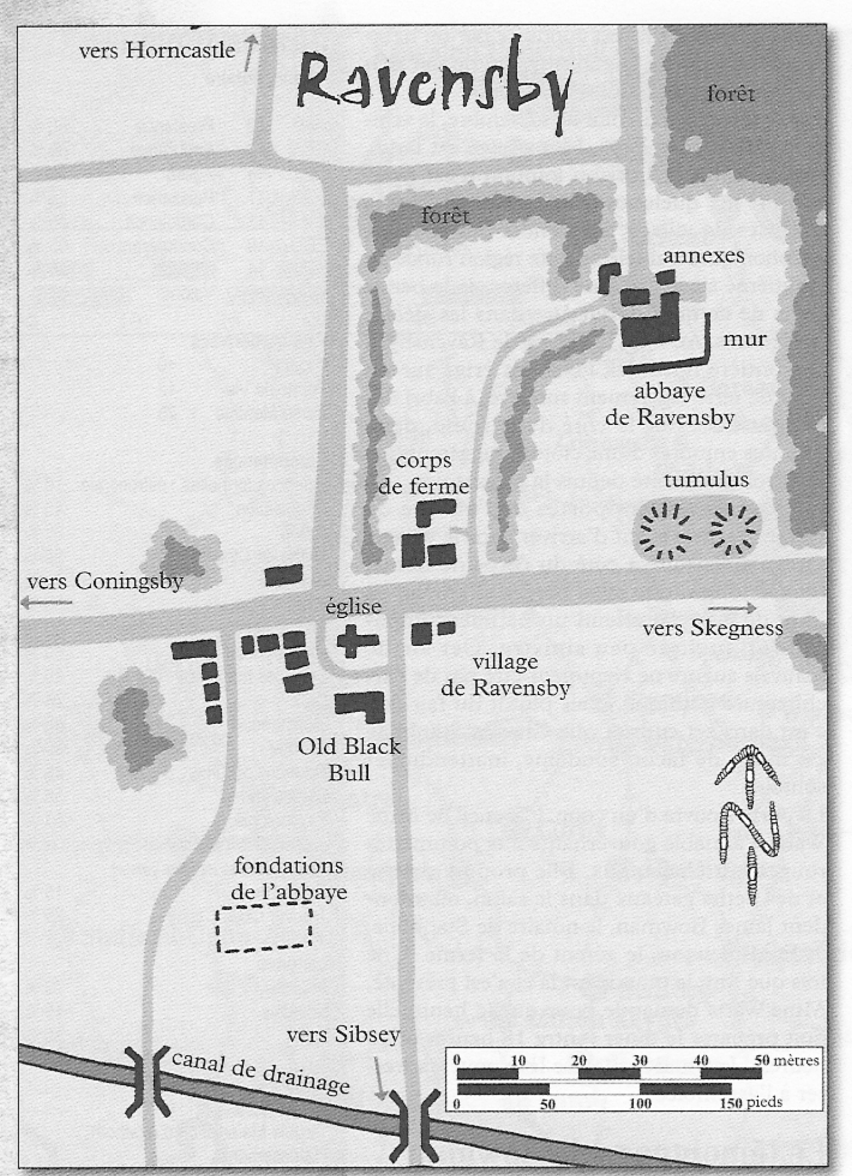
Sciences formelles : astronomie	10 %
Négociation	45 %
Crédit	65 %
Mythe de Cthulhu	25 %
Conduite	40 %
Baratin	55 %
Se Cacher	20 %
Hiéroglyphes	40 %
Sciences humaines : histoire	40 %
Droit	75 %
Bibliothèque	65 %
Écouter	35 %
Sciences occultes	45 %
Persuasion	55 %
Psychologie	55 %
(les tentatives d'utilisation de Psychologie contre lui sont réduites de cette valeur)	
Équitation	15 %
Trouver Objet Caché	35 %

Langues

Anglais	79 %
Français	15 %
Latin	25 %

Sorts

Domination,
Terrible Malédiction d'Azathoth,
Flétrissement,



Témoignage de Fred Newton

Newton atteste que M. Stanhope avait annoncé qu'il ne rentrerait pas la nuit de sa mort. Tous les domestiques avaient eu leur soirée. Traumatisés par la nouvelle de sa mort, ces domestiques ne sont pas revenus, à part pour Mme Watts, bien sûr. Newton, qui vit seul dans le corps de ferme, rendait visite à une amie dans une ferme voisine, la nuit en question. Ayant aperçu une lumière suspecte près des tumulus, il est revenu à la maison où il a vu la voiture de M. Bowman fonçant vers l'abbaye avec le constable sur marchepieds. Newton regrette de ne pas avoir été là pour aider M. Stanhope.

Bowman et Newton peuvent décrire les terribles blessures de Stanhope : la tête, l'épaule et le bras mutilés, la perte de sang. Ils peuvent aussi indiquer la position du corps dans l'étude. Bowman révèle également le document qu'il a trouvé sur le bureau de son client à ce moment-là (Document 1). Il avoue avoir pris le document avant que le constable Dawson ne le trouve, de peur qu'il ne suggère au médecin légiste que Stanhope n'était pas sain d'esprit.

À propos de Mary Watts

Matrone dodue, elle se souvient de Colin et Irene alors qu'ils n'étaient que des nourrissons. Elle a été profondément choquée par la mort de Charles Stanhope pour qui elle avait beaucoup d'admiration. Cela la laisse vulnérable à d'autres chocs. Durant le deuxième jour, elle est visiblement nerveuse, mais prétend que tout va bien. En fait, elle a peur de John Brassic, le chauffeur de James Bowman. Elle supplie Frederic Newton, le gérant du domaine, de loger temporairement dans l'abbaye. Un test de Psychologie effectué lorsque Mary est en présence de Brassic révèle son malaise.

À propos de James Bowman

Notaire du domaine Stanhope, Bowman est un gentilhomme mince au visage austère et aux tempes grisonnantes. Le vif intérêt de Bowman pour le pouvoir l'a poussé à étudier la politique, le droit et maintenant la magie. Il possède une belle collection de livres occultes, peut-être même un ou deux ouvrages du Mythe, mais il les conserve dans sa maison de ville de Horncastle. Il a sauvegardé une partie de sa santé mentale en étant prudent dans son utilisation de la magie. Il a une activité secondaire lucrative dans le recouvrement de dettes à Lincoln. Un sort de Flétrissement, voire simplement la menace d'un sort de Flétrissement, encourage même les personnes plus obstinées à payer leurs dettes. La simple apparition de la Bentley de Bowman dans certaines rues ouvrières suffit à provoquer la peur. Bowman a un don pour manipuler les gens et identifier leur utilité potentielle.

Ayant été l'un des premiers à trouver le corps de Stanhope, Bowman suspecte qu'une magie puissante est impliquée. Il cherche un moyen d'exploiter cette magie. À cette fin, il dissimule les preuves exposant ce sur quoi est tombé Stanhope. Officiellement, il fait cela pour protéger la réputation de son client. Il montre volontiers ce document aux investigateurs, les laissant faire le travail et prendre les risques.

Bowman possède une Bentley de trois litres. Il emploie John Brassic pour la conduire. Il n'a pas réussi à garder de femmes domestiques depuis l'arrivée de Brassic, mais cela lui importe peu. Bowman apprécie d'avoir à son service quelqu'un qui tuerait pour lui si nécessaire.

À propos de Fred Newton

Né et élevé à Ravensby, Fred habite le corps de ferme. Fermier-gentilhomme solide et buriné gérant le domaine, il préfère une transition d'héritage en douceur plutôt qu'une vente perturbante. Fred a réussi en étant honnête, fiable et inventif. Il est indépendant plutôt que servile et s'attend à être jugé selon ses mérites.

À propos de John Brassic

Le chauffeur de Bowman est un homme du Yorkshire trapu mais bien habillé, vétéran de la Grande Guerre. Toutefois, c'est ce qui se passe dans son esprit qui est véritablement effrayant. Derrière sa façade calme et raisonnée, Brassic est un psychopathe que les combats de tranchées ont insensibilisé à la douleur et à la souffrance. Maintenant, en l'absence de combat, il se fait un jeu d'imaginer la mort atroce, toujours plus complexe,

Chronologie

Vers 720	Le pillard norvégien Horvald le Noir est enterré avec son puissant torque sur la frontière nord des Fens, à Ravensby, Lincolnshire.
Vers 1075	Suite à la conquête normande de l'Angleterre anglo-saxonne, un château est construit à Wisbech, Cambridgeshire, sur la frontière sud des Fens.
Vers 1120	La Pierre Noire apparaît en Bretagne, dans l'ouest de la France. Elle devient le centre d'une secte hérétique.
1135	Guillaume de Roumare, un aventurier normand, vole la Pierre Noire et l'emporte avec lui en Angleterre, où le nouveau roi, Stephen, le nomme Earl de Lincoln.
1139	Le règne de Stephen s'effondre. De Roumare aide à vaincre Stephen lors de la Bataille de Lincoln.
1142	L'abbaye de Ravensby est fondée par des moines cisterciens de Rievaulx.
1146	Guillaume de Roumare se retire dans l'abbaye de Ravensby pour finir sa vie en tant que moine.
1147	Des adorateurs français à la recherche de de Roumare et de la Pierre Noire sont capturés près de Wisbech et emprisonnés dans l'oubliette du château.
1148	Le prêtre de la secte, Michel de Valette, envoie des prières à Nyarlathotep pour qu'il ouvre un portail permanent depuis l'oubliette jusqu'à L'gy'hx. Il est tué par l'environnement hostile de l'autre côté. L'évêque d'Ely scelle le portail à l'aide d'un Signe des Anciens et mure le donjon.
1153	Guillaume de Roumare meurt à l'abbaye de Ravensby. Suivant ses instructions, il est enterré avec la Pierre Noire.
1154	Le roi Stephen meurt sans héritier. Henry Plantagenet lui succède sous le nom d'Henry II.
1216	Le roi John, dernier fils d'Henry II, perd son trésor en tentant de traverser la baie du Wash. Il meurt peu après.
1535	Un affaissement de terrain à l'abbaye de Ravensby ouvre la tombe de de Roumare. La Pierre Noire est retirée et convoitée par certains moines.
1536	Les moines de Ravensby sont impliqués dans la Rébellion du Lincolnshire, le début d'un mouvement populaire dans le nord de l'Angleterre que l'on appellera le pèlerinage de Grâce.
1537	Henry VIII impose la loi martiale et condamne plus de deux cents meneurs à la pendaison. Les moines de Ravensby ne sont pas comptés dans le lot, car ils ont déjà été éliminés par une inquisition interne des Cisterciens. Ils ont également scellé la Pierre Noire dans une boîte en plomb et l'ont enterré profondément sous le porche du cimetière.
1539	Dissolution des monastères. Les collecteurs d'Henry trouvent Ravensby en mauvais état.
1577	Durant une terrible tempête à Blythburgh, Suffolk, un chien noir apparaît dans l'église, où il blesse et tue plusieurs paroissiens avant que la flèche ne soit détruite.
1650	Joseph Crascall naît près de Wisbech.
1657	Le secrétaire d'État John Thurloe se fait construire un manoir sur l'emplacement du château de Wisbech.
1668	Thurloe est exécuté pour trahison. Le château Wisbech revient aux évêques d'Ely.
1753	L'archéologue William Stukeley visite Ravensby. Il assiste à l'enlèvement des dernières pierres de l'abbaye.
1780	Joseph Crascall, aidant aux fouilles des tumulus de Ravensby, acquiert le torque d'Horvald. Il achète une ferme à Elmeth, près de Wisbech.
1790	Joseph Crascall loue des terres près de Sutton Bridge, Lincolnshire. Il trouve les restes du trésor du roi John. Peu de temps après, il achète le parc et le château de Wisbech. Il commence la construction de la rue circulaire.
1792–1816	Crascall démolit le manoir de Thurloe et excave l'oubliette normande murée du vieux château. Durant les émeutes des ouvriers agricoles, les frères Clarksons brûlent la ferme de Crascall et conduisent une expédition dans les fouilles. Ils le piègent sur L'gy'hx en replaçant le sceau sur le portail et en réenterrant l'oubliette.
1854	De nouveaux égouts sont installés à Wisbech, passant près des oubliettes normandes.
1924	Charles Stanhope hérite de l'abbaye de Ravensby. Il effectue des fouilles sur les sites des tumulus et de la vieille abbaye, mais ne trouve rien de significatif.
1927	Stanhope exhume une lettre de 1792, adressé par le révérend Edward Stanhope à sa sœur (Document 4). Il se renseigne sur Joseph Crascall.
6 septembre	(samedi) Charles Stanhope passe la journée à Wisbech. Son corps est découvert avant minuit dans l'abbaye de Ravensby par son notaire, James Bowman et le constable Dawson.
7 septembre	(dimanche) Les investigateurs sont avertis de la mort de Stanhope.
9 septembre	(mardi) Le médecin légiste rend officiellement son verdict ; Crascall conduit le Dr Jessup et un L'gy'hxien à l'emplacement de sa vieille ferme d'Elmeth pour récupérer la Pierre Noire et le torque de Horvald. Le fermier Thomas Marten est tué.
10 septembre	(mercredi) La mort de Charles Stanhope est annoncée dans le Times. Les investigateurs arrivent à l'abbaye de Ravensby.
11 septembre	(jeudi) L'enterrement de Charles Stanhope a lieu à 10 heures à l'église St Lawrence de Ravensby. Elle est suivie par une veillée au pub du village. Mme Watts demande à Fred Newton d'emménager dans l'abbaye, officiellement pour l'aider à s'occuper des invités, mais en réalité en raison du comportement menaçant de Brassic, le chauffeur de Bowman. Le soir, on lit le testament de Stanhope.
12 septembre	(vendredi) Un article de journal (Document 8) parait à propos des événements de jeudi à Elmeth.

de toutes les personnes qu'il rencontre. Seul Bowman, qui lui apporte un emploi et des encouragements, échappe à ses rêveries sauvages.

Dans sa candidature au poste de chauffeur, Brassic a inclus une référence à un couple mort depuis longtemps que Bowman avait rencontré lors d'une orgie de magie noire. Une fois que Bowman a déduit que Brassic avait assassiné ce couple et incinéré leurs corps, il savait qu'il avait trouvé un domestique qui ne reculerait pas devant les tâches déplaisantes.

Brassic présente plus particulièrement un danger pour les femmes. À chaque fois qu'il conduit une femme seule, Brassic doit opposer l'APP de la femme à son propre POU sur la Table de Résistance pour éviter de céder à ses terribles impulsions. En cas d'échec, il tourne sur une route isolée, prétexte une

Les L'gy'hxiens

Les L'gy'hxiens se considèrent comme des missionnaires. Les investigateurs gênants sont une menace contre leurs plans de conversion de l'humanité à la vénération de leur dieu Lrogg. Pour cette raison, le Portail de l'oubliette est sacré à leurs yeux et ils ne l'abandonneront pas. Les humains perçus comme hostiles, ceux portant des armes à long canon par exemple, sont abattus rapidement et sans pitié. Comme les L'gy'hxiens connaissent mal la société et la nature humaine, ils peuvent faire une pause pour dédier à Lrogg le dernier souffle d'une victime, offrant un répit momentané à ses compagnons.

Fred Newton

40 ans, gérant de domaine

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	13
Santé Mentale	70

Compétences

Comptabilité	50 %
Sciences humaines : archéologie	10 %
Sciences formelles : astronomie	06 %
Pratique artistique : paysagiste	20 %
Crédit	40 %
Conduite	25 %
Sciences humaines : histoire	25 %
Droit	20 %
Écouter	35 %
Métier : serrurerie	10 %
Métier : mécanique	40 %
Sciences de la vie : - Histoire naturelle	75 %
Conduite : tracteurs	30 %
Équitation	60 %
Discrétion	30 %
Trouver Objet Caché	50 %
Pister	35 %

Attaques

Arme d'épaule	60 %

John Brassic

33 ans, chauffeur

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme : escalade	50 %
Conduite	80 %
Se Cacher	50 %
Athlétisme : sauter	35 %
Écouter	50 %
Métier : mécanique	45 %
Discrétion	60 %

Attaques

Corps à corps : bagarre	60 %
dégâts 1D3+imp	
Démonte-pneu	45 %
dégâts 1D8+imp	
Arme d'épaule	40 %

panne mécanique imaginaire, puis attaque à l'aide d'un démonte-pneu et d'un désir aveugle. Ensuite, il dissimule les preuves grâce à un bidon d'essence et une allumette. Un gardien généreux peut laisser aux investigateurs voyageant sur la même route une chance d'apercevoir la Bentley, peut-être avec un test de Trouver Objet Caché réduit de la vitesse de leur propre véhicule en miles par heure.

Inspecter la propriété

L'abbaye de Ravensby, comme est encore appelée la maison, n'est pas construite sur l'emplacement de l'ancienne abbaye cistercienne. La maison actuelle est une construction jacobéthaine de 1845. Haute de trois étages dans un style victorien, elle dispose d'une aile plus modeste pour les serviteurs.

- Le rez-de-chaussée est un long hall. Au centre, un escalier monumental est flanqué de quelques pièces : une bibliothèque et son étude, la salle à manger et le salon. Il y a un petit cellier sous l'escalier.
- L'étage compte six chambres, avec des appartements pour les domestiques à l'arrière.
- Il y a un accès au grenier, mais les papiers qui y sont entreposés sont sans intérêts. Les plus intéressants ont déjà été enlevés par Charles.

Les seules pièces contenant des informations utiles à l'enquête sont la bibliothèque (cf. *Recherches dans la bibliothèque*, ci-contre) et l'étude, le lieu de la mort de Charles Stanhope. Le tapis taché de sang dans cette pièce a été retiré et brûlé par M. Newton et Mme Watts. On peut cependant voir le morceau qui a été pris sur le coin du bureau quand Stanhope est mort. On remarque alors l'aspect étrangement net de la coupure. (Le coin du bureau s'est incrusté dans Stanhope et s'est retrouvé sur le casier du médecin légiste.) Le journal de Stanhope et ses papiers les plus récents sont dans le tiroir du bureau, qui n'est pas verrouillé et peut être inspecté librement.

Les recherches de Charles Stanhope

Les investigateurs savent que Charles Stanhope était un archéologue amateur chevronné. Fred peut confirmer que deux ans auparavant, Stanhope a effectué ses propres fouilles sur les sites des tumulus et de l'abbaye, avec des résultats désespérément maigres. Ralph, qui était en Égypte à l'époque, a entendu parler de cela. S'il réussit un test de Sciences humaines : archéologie, il sait que les affirmations de Stukeley, selon lesquelles les tumulus seraient les sépultures de roi britanniques du haut Moyen Âge, sont incorrectes. Stukeley, dont la rumeur dit qu'il était druide, avait tendance à romancer les sites historiques. Son travail sur Stonehenge (1740) et Avebury (1743) a toutefois eu une influence considérable. Depuis l'échec de ses fouilles, Stanhope était plus intéressé par sa bibliothèque, ce que Colin peut corroborer.

Les papiers personnels de Stanhope n'ont pas été touchés. Ils révèlent ses pensées et ses activités dans les jours précédents sa mort. Le journal de Stanhope (Document 3) relate sa lecture d'un livre rare intitulé *Sites of Rare Historical and Supernatural Interest in East Anglia* par Joseph Crascall, que son neveu Colin lui a envoyé par la poste. Une lettre plus vieille (Document 4) sert de marque-page. En réussissant un test d'Intuition, Colin se souvient d'avoir acheté le livre et de l'avoir envoyé à son oncle, mais il n'a pas eu le temps de le lire lui-même. Le livre de Crascall est introuvable dans l'abbaye.

La vieille lettre (Document 4), transformée en marque-page, est mentionnée dans le journal de Stanhope. Elle est liée à l'archéologie sur le site de Ravensby.

Lors de son jour de sortie, Stanhope est allé à Wisbech, à 45 km de l'abbaye. Il s'est passé quelque chose là-bas qui a provoqué son retour précipité. La bibliothèque de l'abbaye peut fournir une aide considérable à ce propos.

Recherches dans la bibliothèque

La bibliothèque de l'abbaye est à la pleine disposition des investigateurs. Avec un test réussi de Bibliothèque, ils trouvent un résumé du développement de la ville (cf. *Wisbech*, page 45) et de l'histoire de son château, synthétisé dans le Document 5.

Si les investigateurs souhaitent étudier l'histoire de Ravensby, la librairie de l'abbaye est bien équipée pour cette tâche. Un test réussi de Bibliothèque avec un bonus de +10 % fournit les informations résumées dans le Document 2. Un succès critique en utilisant la bibliothèque révèle que plusieurs volumes d'histoire moderne apparemment sans liens manquent dans les rayonnages. Colin remarque également ce fait lorsqu'il fait l'inventaire de la bibliothèque, comme l'exige le testament de son oncle.

L'écurie et les annexes de l'abbaye

Le bâtiment des carrioles sert maintenant de garage. Il contient une carriole en mauvais état et la voiture de Charles Stanhope. Cette dernière renferme une preuve importante. Un test de Trouver Objet Caché (ou une fouille minutieuse) permet de découvrir sur le plancher du passager, partiellement dissimulé sous le siège, une lampe torche et un livre ancien. Il s'agit d'un recueil de lettres du début du dix-neuvième siècle ayant pour sujet Wisbech et sa société littéraire. Il a été prêté par le Dr Townsend, le conservateur du musée de Wisbech, à Charles Stanhope le jour de sa mort. Il n'a jamais eu le temps de le lire. Un marque-page placé par le Dr Townsend a été perdu durant la fuite de Stanhope. Trois heures d'étude, pouvant être réduites de moitié par un test de Bibliothèque, sont nécessaires pour trouver une lettre intéressante (Document 6). S'il est consulté, le Dr Townsend peut identifier la lettre intéressante.

Le domaine et le corps de ferme

La quarantaine d'hectares du domaine de l'abbaye de Ravensby est constituée de jardins près de l'abbaye, mais principalement de terres cultivées arables et de pâtures, à l'image des champs au sud des villages où l'on peut apercevoir les ruines de l'ancienne abbaye. Certaines de ces terres sont louées,

mais la majorité est cultivée depuis le corps de ferme de l'abbaye, située au début de l'allée. Fred Newton, qui vit seul dans le corps de ferme, est heureux de faire visiter le domaine aux investigateurs. Il fournit des chevaux à tout le monde. Les autres peuvent suivre à pied, à vélo ou en voiture. Les investigateurs peuvent chevaucher où ils le souhaitent, mais Fred se propose de leur montrer les lieux les plus intéressants.

Les ruines de l'ancienne abbaye et les tumulus

L'abbaye d'origine est située au sud du village. Il reste suffisamment de monticules et d'empreintes pour suggérer la forme générale de l'endroit, mais rien ne subsiste au-dessus du sol. Les pierres de l'abbaye ont été prises au fil des générations pour la première grande maison, ses annexes, le pub et les cottages destinés aux ouvriers agricoles du village. On en trouve des traces à travers tout le village.

Les tumulus, en bas de la colline sur laquelle se trouve l'abbaye et contre la route, sont ceints d'un fossé ancien et d'une clôture. Les monticules sont herbeux, avec des touffes d'orties et une frange de vieux arbustes. Pour explorer le tumulus, les investigateurs doivent descendre de cheval et continuer à pieds. Des cavaliers téméraires (dont Fred ne fait pas partie) peuvent essayer de sauter la clôture, mais c'est une erreur. Les chevaux se braquent systématiquement devant le fossé, infligeant 1D6 points de dégâts à leur cavalier s'ils ratent un test d'Équitation. Les dégâts sont divisés par deux si le cavalier réussit son test d'Athlétisme : saut.

Il n'y a rien d'inhabituel à voir dans l'enclos. Un test réussi de Pister le jour des funérailles de Stanhope ou plus tôt permet de remarquer des traces allant et repartant du monticule le plus à est et la maison. Ces traces vont d'empreintes de pied à de lourds piétinements, comme si un cheval de trait était passé plusieurs fois dans cette zone. Plus les investigateurs en savent sur les L'gy'hxiens, plus les traces deviennent lisibles. Un test de Mythe de Cthulhu suggère la nature d'outre-monde de ces traces et coûte 0/1D2 points de Santé Mentale.

Un test de Trouver Objet Caché détecte que la clôture est sévèrement tordue là où elle croise les traces. Cependant il n'y a pas de traces de passage de la clôture correspondante du côté de la route. En montant sur le monticule le plus à l'est, on tombe sur des restes plus dangereux de la visite de Crascall. Il a laissé le portail vers Wisbech ouvert en guise de voie de secours. Il est toujours là, béant juste au-dessus du sol, passage invisible orienté de l'est vers l'ouest. N'étant pas perceptible, on passe généralement à côté, mais un test raté de Volonté signifie que le personnage est passé à travers. Le portail emmène le malheureux vers l'un des celliers du château de Wisbech, au prix d'un point de POU et d'un point de Santé Mentale. Toute personne assistant à sa disparition soudaine, via un test de Trouver Objet Caché, perd 1/1D3 points de Santé Mentale.

Le cadavre

Les investigateurs, s'ils agissent promptement, peuvent voir le corps de Stanhope par eux-mêmes à la morgue d'Horncastle avant qu'il ne soit rendu à l'entrepreneur de pompe funèbre, le mercredi soir. Voir le cadavre est une épreuve perturbante, surtout pour les personnes qui le connaissaient bien (perte de Santé Mentale de 1/1D4 pour la famille, les amis et les employés ; 0/1D3 pour les autres). Sa tête, son bras et son côté droit sont mutilés. La cause officielle de la mort est un traumatisme grave et une perte de sang. En vérité, ce n'est pas le résultat d'un tir d'arme à feu. Charles Stanhope a été tué par les longues lames incroyablement tranchantes appartenant aux L'gy'hxiens. Il y a des morceaux de lui dans un sac, ainsi qu'un coin de son bureau. Si les investigateurs réussissent un test de Médecine, ils réalisent que les blessures de Stanhope ne correspondent pas à l'explication officielle.

S'ils s'y prennent trop tard, les investigateurs peuvent obtenir des informations de seconde main des entrepreneurs, William Turner et Fils, de Coningsby. Le corps a déjà été préparé et les blessures sont considérablement moins voyantes grâce au talent de M. Turner, et ce bien qu'il soit prévu que le cercueil soit fermé pendant les funérailles et l'enterrement.

D'une façon ou d'une autre, le médecin légiste n'est pas disponible pour répondre aux questions. Il est soi-disant en vacances à Londres.

Les funérailles

Charles Stanhope doit être enterré dans le caveau familial de l'église St Lawrence de Ravensby. À moins qu'ils insistent pour être déplacés, tous les investigateurs sont assis sur les premiers bancs devant l'autel durant la cérémonie conduite par le révérend Massey. Il n'y a pas d'amis ou de membres de la famille plus proches. En tant qu'étrangers, les investigateurs sont l'objet d'une curiosité respectueuse. Les villageois respectaient Stanhope et ils expriment une tristesse sincère. Après la messe, le cercueil est enterré et la cérémonie se conclut. Les investigateurs souhaitent-ils faire le tour du village ? Ravensby est un endroit petit et rustique, sans accès à l'électricité. Il y a une place communale, une poignée de magasins, bien que le boucher, le boulanger, l'épicier et le quincaillier soient fermés par respect pour le mort, et un seul pub où a lieu une veillée funèbre. Les personnes de classe supérieure sont installées dans le salon, tandis que les villageois se rassemblent dans la salle principale du bar. Il est possible de passer de l'un à l'autre, et les investigateurs peuvent parler au révérend Massey, au constable Dawson et au propriétaire terrien.

Le constable Dawson a découvert le corps. Visiblement, il est encore secoué par les événements. Il peut confirmer qu'il a été appelé par M. Bowman pour aller à l'abbaye, qu'il l'a retrouvé près de la porte et qu'ils sont allés ensemble en voiture jusqu'à abbaye. Il peut également confirmer tous les détails de la déclaration de M. Bowman. Si on l'interroge sur le document que Bowman a dissimulé, Dawson n'a aucune idée de son existence. Toutefois, il n'a aucune envie d'imaginer le pire à propos de Bowman et il pense que ce n'est pas le moment de prononcer des accusations de ce type.

Charles Stanhope était apprécié de tous. Il semble que la version officielle de sa mort a

Mary Watts

56 ans, gouvernante

APP	09	Prestance	45 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	05	Volonté	25 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	13
Santé Mentale	25

Compétences

Comptabilité	40 %
Pratique artistique :	
- Décoration d'intérieur	30 %
Athlétisme : escalade	50 %
Dissimulation	45 %
Métier : cuisine	65 %
Crédit	45 %
Se Cacher	35 %
Écouter	45 %
Métier : mécanique	50 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	40 %
Persuasion	35 %
Sciences de la vie :	
- Pharmacologie	30 %
Psychologie	25 %

Attaques

Couteau de cuisine	45 %
dégâts 1D4+imp	

Détective Andrew Venters

45 ans, constable

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

Compétences

Baratin	35 %
Droit	35 %
Écouter	45 %
Connaissances locales	75 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	45 %
Trouver Objet Caché	40 %
Pister	50 %

Attaques

Corps à corps	65 %
dégâts 1D3+imp	
Matraque	40 %
dégâts 1D6+imp	

été acceptée par tout le monde. Personne ne suspecte quoique ce soit de louche. Si les investigateurs sont déterminés à rechercher des dissidents, ils peuvent rencontrer Jack Duerden, l'alcoolique de mauvaise réputation de Ravensby, qui a été banni du pub pour la veillée. Duerden croit que la famille Stanhope « l'a bien cherché, en labourant le troisième tumulus du temps de Sir Joseph ». Il est convaincu que Charles était « le dernier des Stanhope ». Si on lui prouve le contraire, en la personne d'Irene et Colin par exemple, alors il grommelle qu'il était alors « l'avant-dernier », puis il s'en va.

Lecture du testament de Charles Stanhope

Le soir après l'enterrement, les investigateurs apprennent qu'ils sont concernés par le testament de Charles Stanhope. James Bowman lit le testament avec beaucoup de cérémonie. Il proclame qu'il a été écrit il y a un peu plus d'un an. Charles a mis de côté des fonds pour établir une bourse à l'université de Ralph. Il veut que Colin fasse l'inventaire de la bibliothèque. Il lègue à Irene et Colin à parts égales toutes les propriétés associées à l'abbaye de Ravensby. Il recommande qu'ils gardent Fred Newton comme gérant, citant ses années de service loyal et exceptionnel. Il laisse sa voiture à Fred « s'il n'en possède pas déjà une à l'heure de ma mort ». Il n'y a bien sûr rien pour Mandeville, qui était inconnu de Charles.

Peut-être qu'en écrivant .. Je dois dire à quelqu'un ce que j'ai découvert, mais mon esprit se rebelle dès que j'essaie. Quel dommage que Fred ne soit pas là. Il est fiable. N'importe quel visage familier serait agréable après ce que j'ai vu. Ou que j'ai cru voir. J'ai fui ici sans réfléchir. Ne me souviens même pas du trajet jusqu'à la toute fin. J'ai de la chance d'avoir vu ce hideux portail pour l'enfer et d'avoir gardé ma santé mentale, si c'est le cas. Les chevaux m'ont aidé. Suis resté longtemps avec eux dans le noir pour retrouver mes esprits.

Je me sens mieux d'avoir téléphoné à James, mais je n'ai pas réussi à lui dire. J'aurai préféré Ralph mais il n'a pas répondu. La question est : que faire maintenant ? Un horrible sentiment de menace pèse sur moi. Mais des êtres pareils ne pourraient pas me poursuivre, même en pleine nuit. Ils ne peuvent pas savoir qui je suis. Ce n'est pas un cauchemar. Bien sûr, j'ai parlé au dentiste, lui ai dit qui j'étais. Non, ne pas y penser. Peut-il toujours parler ? Si le cornu est qui je pense qu'il est. Ressemblait au frontispice. Le reconnaître était aussi effrayant que .. mon Dieu .. si c'est lui, il connaît cet endroit, ou l'a connu. C'est pour cette raison que je l'ai cherché. Qu'ai-je fait ? Du bruit. Trop tôt pour

(La note s'arrête brusquement.)

Document 1 La dernière note de Charles Stanhope, écrite d'une main tremblante.

La deuxième excursion de Crascall

Le Document 8 relate les événements ayant eu lieu deux nuits auparavant, lors de la deuxième expédition de Crascall hors de son repaire, accompagné cette fois par un L'gy'hxien et le Dr Jessup.

Crascall souhaitait récupérer certains objets là où ils étaient enterrés sous le sol de la cuisine de son ancienne ferme. Le malheureux résident actuel, M. Marten, utilisait les ruines du bâtiment comme porcherie. Le L'gy'hxien a reçu l'ordre de creuser, mais il avait les objets de Crascall quand Marten a émergé. Comme pour Charles Stanhope, le L'gy'hxien n'a pas hésité avant de transpercer son adversaire armé, mutilant le bassin de M. Martin et le tuant presque sur le coup. Crascall suggéra que l'on jette le corps dans la porcherie, les attentions des cochons omnivores et voraces allant camoufler la cause de la mort. Le trio maléfique fut aperçu en partant, mais il ne risquait rien d'une enquête de la police locale incompétente.

Le seul moyen de suivre cette histoire efficacement est de se rendre sur place. Cela devrait être une motivation supplémentaire pour presser des investigateurs lents vers Wisbech.

Aller à Wisbech en voiture

Les investigateurs peuvent faire un détour par l'un des sites mentionnés dans par Stanhope dans sa lecture de Crascall, mais aucun ne fera avancer l'enquête à part Wisbech. Il y a deux façons de s'y rendre. Le voyage en train est peu pratique, avec plusieurs changements et un confort limité dans ce qui n'est qu'une région agricole excentrée. La seconde option est de voyager en voiture, ce qui offre une route directe à travers les Fens.

Il n'y a que deux places dans l'Alfa-Roméo sportive de Ralph. Si le conducteur dépasse la moitié de sa vitesse maximale de 200 km/h, il doit réussir un test de Conduite pour éviter de déraper. En cas d'échec, un deuxième test est nécessaire pour éviter un accident qui infligerait 1D6 points de dégâts à tous les occupants.

Fred a maintenant une voiture, mais aucune expérience de conduite. L'Austin Seven ordinaire transporte quatre personnes à une vitesse maximale de 70 km/h. Si les investigateurs n'ont pas déjà trouvé le recueil de lettres du début du dix-neuvième siècle à propos de Wisbech et de sa Société littéraire (Document 6), un test de Trouver Objet Caché ou une fouille minutieuse permet de le repérer, ainsi qu'une lampe torche. Si Fred conduit, le voyage est lent ; il est habitué aux véhicules agricoles aux moteurs à vapeur. Un simple test de Conduite est nécessaire, mais la vitesse réduite assure qu'un accident restera relativement mineur, les occupants ne subissant que 1D3 points de dégâts.

Deux investigateurs, trois en se tassant, peuvent être emmenés par Brassic, le chauffeur de Bowman dans sa Bentley de trois litres, à une vitesse maximale de 160 km/h. Bowman garde le magasin à Ravensby, évaluant les actifs.

Malheureusement, Brassic est un psychopathe. Si on le fait conduire une femme seule, le voyage peut mal finir.
Traverser les Fens de jour par la route ou le chemin de fer laisse admirer le paysage. D'immenses étendues de ciel et de terres arables aussi loin que porte le regard, des vergers de plus en plus fréquents en approchant de Wisbech. Moins visibles, mais toujours présents, des rigoles et des cours d'eau, comme le Witham, le Welland, le Nene et l'Ouse, ont été redressés et canalisés par des talus de terre. Ces derniers peuvent être dangereux si l'on roule vite, surtout de nuit et hors des routes principales.

Wisbech et ses environs

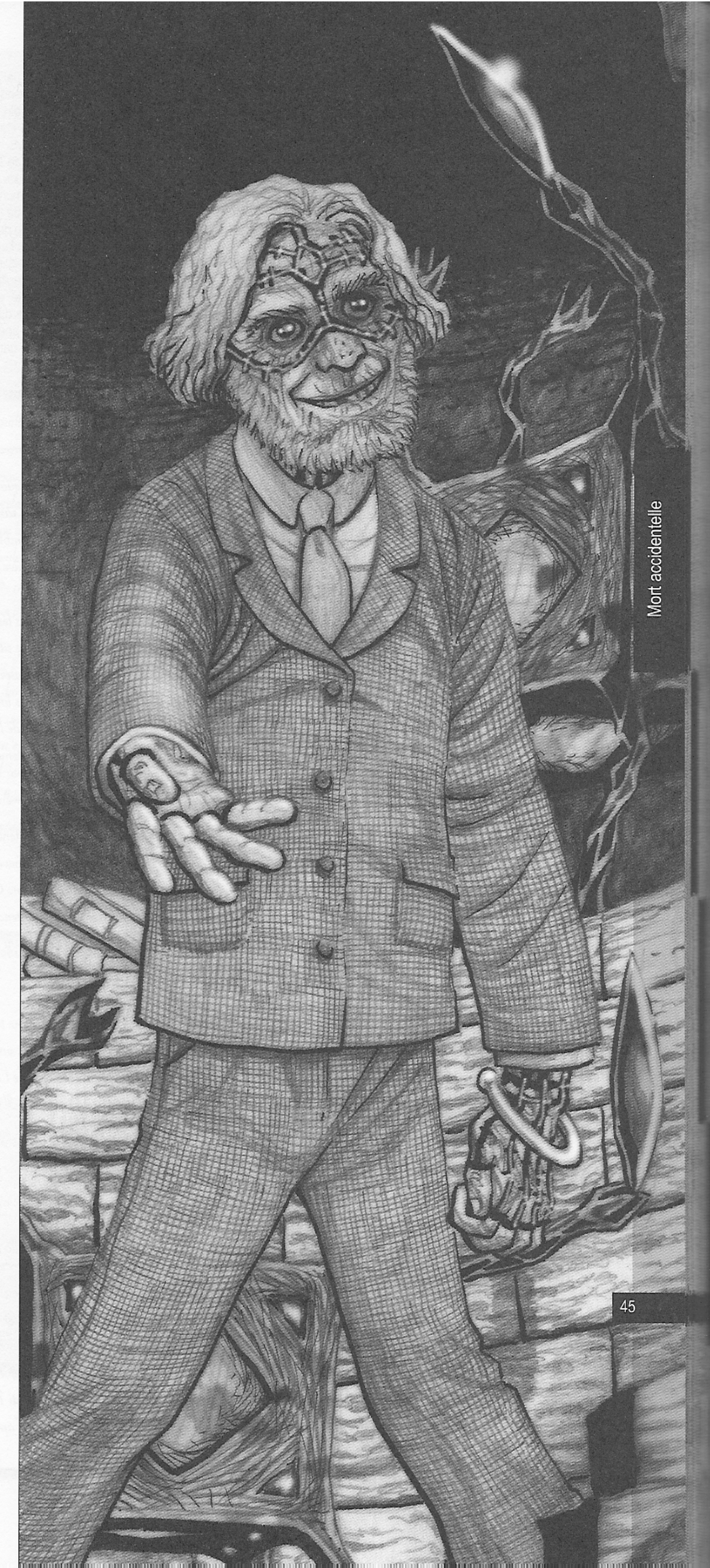
Il y a plusieurs lieux potentiellement intéressants à Wisbech et dans les alentours : celui du meurtre de Marten à cinq kilomètres à l'ouest de la ville (à la limite du comté), le musée de la Société littéraire sur la place du Musée et le château (décrit dans le Document 5). La ville a été fondée sur une zone sèche proche du Nene. Elle était déjà un centre à l'époque de la conquête normande.
Après l'assèchement des Fens à la fin du dix-septième siècle, Wisbech grandit en richesse et en population. En 1781, une Société littéraire fut formée, qui aida Thomas Clarkson dans sa campagne contre l'esclavage. Cette campagne se traduisit par un embargo en 1807 et l'abolition en 1834. Clarkson est commémoré par un monument gothique sur Bridge Street. En 1816, des émeutes d'ouvriers agricoles à Wisbech et dans la ville voisine de Littleport durent être réprimées par l'armée. En 1835, la Société littéraire fonda un musée donnant sur la rue circulaire. C'est l'un des premiers bâtiments de Grande-Bretagne construit expressément pour être un musée.
En 1847, le chemin de fer arrive en ville. Des épidémies de choléra en 1832, 1849 et 1854 motivent la construction d'égouts qui semblent résoudre le problème. Cependant, l'importance de Wisbech en tant que port et centre industriel diminua au cours du dix-neuvième siècle. Cela eut l'avantage de préserver de magnifiques bâtiments d'architecture géorgienne dans la rue circulaire et le North Brink surplombant le Nene. En 1927, Wisbech est un coin perdu dans la campagne, avec un port mineur. La ville est principalement connue pour sa culture fruitière.

Ferme de Marten

Toutes les informations pertinentes relatives au meurtre de Marten peuvent être obtenues en une seule excursion approfondie à Elmeth, Norfolk. Le corps de Marten a été enterré dans la cour de l'église d'Elmeth le même jour que Charles Stanhope. À la ferme, les investigateurs peuvent discuter avec le détective Venters, Mary Marten et, en traversant la route, les membres de la famille Smith.

Détective Venters

Venters revient sans but sur la scène du crime, mais il peut décrire avec précision ce qui a été découvert auparavant. En dehors de cela,



L'archéologie de Ravensby

Les deux tumulus ou tertres ronds de la paroisse ont été identifiés par William Stukeley en 1753 comme « les lieux de sépulture de deux rois britanniques ou des lieux de vénération religieuse » ce qui est suffisamment flou pour désigner à peu près n'importe quoi. Il semble même suggérer l'existence d'un troisième tumulus sur son plan. Dans son récit de sa visite à Ravensby, Stukeley se remémore également l'enlèvement de la dernière pierre dépassant du sol de l'abbaye d'origine. L'un des tumulus a été fouillé par Sir Joseph Banks en 1780. Une fouille sur le site de l'abbaye a été conduite par son neveu, le révérend Edward Stanhope, en 1792. Aucun rapport n'a été publié, mais, apparemment, on peut trouver des informations sur les fouilles dans Crascall (1802).

L'abbaye de Ravensby a été fondée au douzième siècle par Guillaume de Roumare, Earl de Lincoln, à l'emplacement d'un village abandonné à la frontière nord des Fens. Guillaume de Roumare y finit ses jours en tant que moine. Après sa mort, il fut enterré sur les terres de l'abbaye. Ravensby fut colonisé par treize moines cisterciens de l'abbaye de Rievaulx au Yorkshire. Quand la colonie arriva en 1142, l'église existante de St Lawrence servit temporairement d'église aux moines.

Au treizième siècle, l'abbaye de Ravensby allait devenir l'une des plus riches maisons de l'ordre cistercien. L'un des témoins de la rébellion du Lincolnshire de 1536 déclara avoir vu les moines de Ravensby dans les champs avec les insurgés, mais aucun d'entre eux ne fut jugé. Lors de la dissolution des monastères par Henry VIII en 1538–9, l'abbaye était ruinée et dans un état de grand délabrement.

Il ne reste rien debout de l'abbaye. On distingue encore les fondations non seulement de l'église et du cloître, mais aussi d'une enceinte étendue. Le domaine fut acheté en 1714 par la famille Banks. Elle fut reçue en héritage par Joseph Banks, botaniste du capitaine Cook, puis président de la Société royale. Ensuite, elle passa à la famille Stanhope, qui avait longtemps fourni des membres du Parlement pour cette région. En 1845, la vieille maison fut démolie pour laisser la place à un nouveau bâtiment conçu par William Burn dans son style jacobéthain caractéristique, pour un coût de vingt mille livres.

Document 2

Un ouvrage intéressant, c'est indéniable, par un véritable excentrique. Je me demande pourquoi le musée de Wisbech n'en a pas un exemplaire alors qu'il se concentre tant sur la région. Si Colin pouvait en trouver un autre, je leur enverrai. Crascall est tellement suffisant que c'en est ennuyeux. D'un côté, c'est un grand démystificateur, un homme de raison, mais d'un autre côté, il semble impliquer qu'il ne croit pas à l'explication rationnelle, qu'il en sait plus qu'il ne dit. Il y a quelque chose de faux dans ses récits, mais je n'arrive pas à mettre le doigt dessus avec précision.

Ch. 2 & 3 : *j'ai une lettre d'Edward Stanhope évoquant l'implication de Crascall dans les deux fouilles de Ravensby qui ont rendu les miennes si infructueuses. Mon ancêtre jugeait Crascall utile, mais dédaigneux de ses découvertes sur le site de l'abbaye, qui étaient au moins intéressantes. Durant ou après la première fouille, il semble que Crascall fut suspecté d'avoir essayé d'éclipser ses hôtes éminents. Le récit de Crascall contient quelques remarques acides à propos des voleurs qui se sont assurés de l'absence de découvertes lors de la première fouille. Il continue à dédaigner les squelettes de la seconde fouille, bien qu'il révèle qu'Edward les a fait réenterrer dans la cour de l'église. Crascall fait également des suppositions sur le trésor de l'abbaye, si étrangement absent lors de la Dissolution. Quoiqu'il ne dise pas exactement « trésor », mais plutôt « objets de valeur ». Je suis tenté de lire entre les lignes quand il dit qu'ils « étaient » là où on pouvait les trouver.*

Ch. 4 : *le peu que je sais sur l'argenterie tend à corroborer la vision de Crascall sur les prétentions de la ville de King's Lynn à propos de la coupe du roi John, mais il a d'autres suggestions. Il est certain qu'aucun homme des Fens n'a trouvé et pillé le chariot du trésor perdu après qu'il eut été abandonné. Il implique qu'il restait un petit magot malgré les finances précaires du roi John. C suggère également que ceux qui espèrent retrouver le magot « devraient avoir cherché » sur les terres entre Walpole Cross Keys et ce qui est maintenant Sutton Bridge. Veut-il dire que les hommes des Fens et l'équipage royal de l'époque ont raté leur chance, ou que ses contemporains ne peuvent plus trouver ce qui était accessible à l'époque ? Aucune source n'est citée, et sa syntaxe est diablement ambiguë.*

Ch. 5 : *à propos de la tempête de 1557 à Blythburgh, il reste d'une opacité frustrante. Il ne tient pas compte du chien noir, mais traite les faits comme parole d'évangile. Il rejette la tradition locale des marques de griffes de chien brûlées sur les portes intérieures de l'église, tout en ajoutant ses propres soupçons d'activités surnaturelles en observant qu'il n'y avait pas d'oiseaux autour de l'église. Il déclare : « mais si j'avais été un oiseau, je ne me serais pas approché de l'emplacement de la flèche, de peur de traverser en plein vol ». Il fait également des allusions à un désastre similaire pouvant arriver à des endroits similaires dans des conditions similaires. Quand il mentionne l'église St Peter à Wisbech, cela ressemble presque à une menace.*

Ch. 6 : *je suis frappé par le fait que les projets de construction de Crascall dans le centre de Wisbech sont plus inspirés par l'archéologie que par un véritable développement. Il implique qu'il pourrait bientôt creuser sur le site du château lui-même, c'est-à-dire autour des fondations du manoir de Thurloe, ce qui signifie qu'il a fabriqué son désaccord avec le conseil municipal au sujet de l'extension de la rue vers son développement afin de motiver sa destruction du bâtiment datant de l'Interrègne. La villa plutôt modeste de style régence qui l'a finalement remplacée n'est visiblement venue qu'après coup. En regardant les descriptions de l'endroit dans les guides, on voit qu'il y aurait un accès aux oubliettes normandes sur les terres du château qui ne passerait pas par le bâtiment intermédiaire. J'aimerais le voir par moi-même. Mais que faisait donc Crascall à Wisbech avec son argent acquis de façon louche et sa respectabilité défaillante ? Je vais aller visiter la bibliothèque du musée de la Société littéraire pour y chercher des témoignages locaux à son propos. Que pensaient de lui les autres membres ? Et où est-il parti ? Je dois admettre que je suis intrigué. Ralph aura plaisir à m'entendre lui raconter mon expédition après cet escroc. Musée le matin, château l'après-midi. Une nuit à l'hôtel comme récompense.*

Document 3 : Extraits du journal de Charles Stanhope

Mon expérience archéologique a donné à la fois plus et moins de résultats que ce que j'espérais. Je savais que l'oncle Banks croyait qu'on avait trop attendu pour le faire, mais j'étais occupé par la paroisse et les hochements de tête de mes paroissiens conspiraient pour m'empêcher de me concentrer sur mes essais. Dans ce contexte, l'intérêt de M. Joseph Crascall de la Société littéraire de Wisbech apparait comme une véritable bénédiction. Ayant entendu parler de mes fouilles, il a proposé son temps, se logeant à ses frais dans le village. Il a engagé une poignée de terrassiers itinérants récemment débauchés après le creusement d'un canal de drainage pour renforcer les ouvriers qui m'ont été prêtés par le domaine. Ces hommes durs n'ont pas été très bien accueillis par les habitants, mais ils creusaient comme des taupes. Grâce à leur travail et à la compréhension de l'architecture médiévale de Crascall qui nous a permis de creuser aux points les plus productifs, nos efforts ont rapidement été récompensés. Des morceaux de vitraux et de carrelage sont venus compléter ma collection.

Puis nous avons exhumé le premier squelette. Trouver une sépulture n'était pas une surprise initialement, mais je ne comprenais pas pourquoi il avait été enterré face contre terre. Cela n'intéressa pas beaucoup M. Crascall, qui s'attacha plutôt à la découverte d'un poteau, provenant censément d'un porche de cimetière. Il ordonna à ses hommes de fouiller un énorme trou à l'autre bout du site. Au bout du septième squelette, il commença à acquiescer que je devais être sur une piste, et au quatorzième (et dernier), il était content de moi. J'étais sûr d'avoir découvert quelque chose d'un certain intérêt archéologique, mais il me répétait que ces trouvailles n'étaient pas rares. Son explication des enterrements face contre terre était d'un ennuyeux assommant. Comme ils avaient tous été trouvés ainsi, cela signifiait que le système d'enterrement, la nature des cercueils et la façon dont ils étaient descendus devaient avoir contribué à accidentellement tourné leurs occupants à l'envers. Afin de résoudre ce point, c'est écrit à l'oncle Banks. Je ne l'avais pas fait auparavant dans l'excitation des fouilles et je voulais avoir quelque chose d'impressionnant à lui dire. J'ai été surpris par sa réaction, qui m'enjoignait d'interdire la propriété à Crascall sur-le-champ. Je n'ai pas eu à le faire, car les premiers cas de fièvre s'étaient déclarés entre-temps et Crascall était retourné à Wisbech pour protéger sa santé. Trois de mes terrassiers l'ont attrapé et quatre ou cinq autres dans le village.

Dans sa lettre, l'oncle Banks semblait penser que j'avais été un idiot total, et il s'intéressait encore moins à mes découvertes que Crascall. Il semble que lorsque notre oncle et notre père avaient creusé dans les tumulus il y a douze ans, ce même homme s'était joint à eux. A la fin, notre père avait suspecté Crascall de fouiller pour lui-même la nuit. Te souviens-tu de ce genre de choses ? Tout ce pataquès et ils ont fait labourer le troisième tumulus « dans un coup de sang » comme a dit notre mère. Je m'en suis souvenu aussitôt que j'ai lu la lettre de notre oncle. Je me suis aussi souvenu de Crascall, qui n'avait pas changé d'un cheveu, même si je ne l'avais pas reconnu une seule fois durant la semaine précédente. Je dois admettre que je me demande maintenant ce que le vieil homme essayait réellement de creuser pendant que nous étions occupés par les squelettes. Mais cela ne doit pas aller plus loin, évidemment. Nous ne savons pas s'il prospectait sur notre propriété ou s'il est parti avec quelque chose. En tout cas mes aspirations archéologiques ont été refroidies par l'expérience.

Document 4 : Extraits d'une lettre du révérend Edward Stanhope à sa sœur Mary Stanhope, août 1792

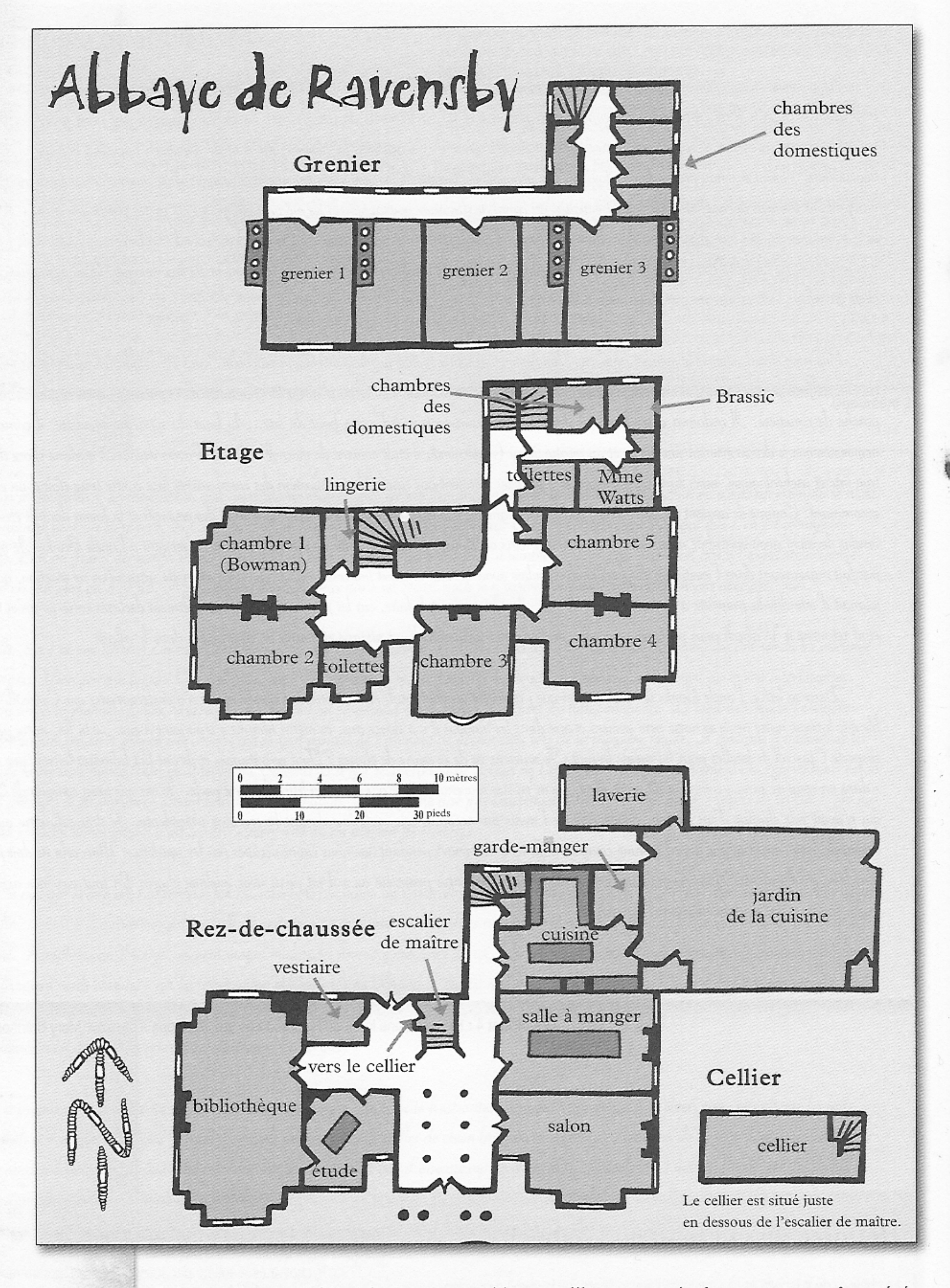
Histoire du château de Wisbech

Le château de Wisbech et son parc occupent le centre de la ville. Le premier château fut construit durant le règne de Guillaume le Conquérant, probablement entre 1072 et 1086. Appartenant aux évêques d'Ely, il leur servait de résidence lorsqu'ils visitaient la ville et de prison. Une contagion apportée dans les oubliettes par un prisonnier français les obligea à murer partiellement ces oubliettes en 1148.

Pendant la Première Révolution anglaise, le château fut pris par le Parlement, puis détruit par son nouveau propriétaire, John Thurloe, premier secrétaire d'État du Protectorat. En 1657, il fait construire une nouvelle maison sur l'emplacement occupé par l'ancien château. Après la Restauration, Thurloe est exécuté pour trahison. La maison revient aux évêques d'Ely, qui la louent à des familles locales.

En 1793, le château est acheté par Joseph Crascall, apparemment un garçon du pays qui a fait fortune dans le commerce avec les colonies. Initialement, il fait démolir les annexes et développe la rue circulaire, la place d'Ely et la place de l'Union, laissant debout la maison de Thurloe. Suite à l'échec de son projet d'agrandir le domaine avec une grande allée, il choisit de raser la maison du dix-septième siècle pour la remplacer par le bâtiment actuel, en réutilisant une bonne partie des matériaux d'origine. La villa de style régence actuelle fut achevée en 1816, juste avant la mort de Crascall. Le bâtiment fut acheté par la famille Peckover. Depuis, elle a été louée pour toutes sortes d'usages, dont une école et un cabinet de dentiste.

Document 5



il s'avère d'une utilité limitée et se met rapidement à regarder sa montre. Policier médiocre, il a été partiellement secoué par la vision du corps mutilé de Marten. C'est pour cette raison qu'il a précipité l'enterrement, afin de protéger sa santé mentale déclinante.

Venters ne s'intéresse pas aux crimes ou aux événements ayant lieu en dehors des limites du comté. Il traite les personnes venant d'ailleurs que le Norfolk avec dédain ; les investigateurs subissent des malus de –15 % sur les tests de Crédit et de Persuasion. À part pour se débarrasser des preuves, le détective n'est pas pressé ; détaché temporaire de Norwich pour cette affaire, il a pu refaire connaissance avec une divorcée voluptueuse qu'il a rencontrée durant une enquête précédente à Lynn. Quand le constable en chef le pressera de résoudre l'affaire, Venters proposera une théorie de mort accidentelle pour expliquer le meurtre de Marten. Il n'a guère envie de laisser les investigateurs fouiner dans la ferme, mais il ne s'opposera pas à ce que des visiteurs viennent rendre leurs hommages à Mme Marten. Quand les investigateurs reviennent, il est parti.

Mme Marten

Le constable Dobbs d'Elmeth est à l'intérieur, pour protéger Mme Marten plutôt que la scène du crime. Il laisse les investigateurs

8 septembre 1838

Cher cousin,

Une lettre extraordinaire est arrivée en ma possession qui éclaire d'une lumière nouvelle les jours sombres de 1816 après lesquels certaines personnes n'ont plus jamais été vues. La lettre est cryptique, adressée et signée d'initiales, mais elle provient de la doublure de l'écritoire que notre père a achetée dans une vente aux enchères des biens d'une branche de la famille Pechover. D'après les indices, je pense que les correspondants ne peuvent être que les éminents Thomas Clarkson, qui est né et a été élevé ici) et Jonathan Pechover. Je la copie aussi clairement que possible, mais je dois la cacher pour notre père ne la voie pas. Il la détruirait, j'en suis sûr. Elle commence ainsi :

Cher J.P., vous devez savoir que Cr. est parti et tout a été fait pour éviter les questions. Tous ceux qui connaissaient ses activités et ses desseins ont juré de garder le secret. Les émeutes des ouvriers agricoles sont une couverture parfaite pour nos actions. Quelle ironie. Vous rappelez-vous qu'il y a vingt ans, Cr. s'est dressé contre les paysans dans des circonstances similaires, se rangeant avec les gentilshommes de la ville en tant que citoyen respectable, membre de la Société littéraire et investisseur bienvenu. Son archéologie, ses décorations égyptiennes et son intérêt pour les trésors enterrés passaient pour les excentricités et peut-être le travail d'un antiquaire. La lettre bien connue de Sir Joseph Banks àla Société en 1792 délia les langues et, comme vous le savez, m'aidèrent àpercer Cr. àjour au plus tôt. Après une courte enquête, je savais qu'il tenait sa fortune de cet abominable commerce. Je l'ai fait savoir, et nombreux sont ceux qui l'ont abandonné. Il passa alors plus de temps dans sa ferme et hors de nos pattes. Avec mes voyages d'un bout àl'autre du pays, je l'ai presque oublié. Mais le ton mauvais de son livre et la destruction du Château ont braqué les villageois contre lui. Quand le révérend Vachell de Littleport a raconté ce qu'il tenait des hommes de couleur livrés àCr. et la nature des artefacts qu'il chérissait, tous les hommes de bonne volonté se sont retournés contre lui. Vachell doit encore remercier Dieu de ne pas avoir été dans sa maison quand Cr. a décidé de se venger, mais même ainsi il a eu du mal àconvaincre le conseil qu'il était temps d'agir et que des mesures énergiques étaient nécessaires. Cr. savait que certains étaient remontés contre lui, et je pense que vous avez eu raison d'éloigner votre famille et vous-même tout en nous écrivant àmoi et mon frère pour demander notre aide. Quand nous sommes arrivés, il savait pourquoi nous étions là Il s'est tenu face àmoi sur la place du marché, et m'a maudit àla vue de tous. Cr. n'était pas grand ni puissant, mais même si ce n'était pas contre mes principes, je ne crois pas que j'aurai pu porter la main sur lui, même quand il a dit « quand la tempête éclatera, on trouvera votre corps étiré comme une bourse, et votre maison autour de vos oreilles ». Il parlait avec un calme absolu, fou, certainement, mais pas assez fou pour que l'on rie de lui. Sa ferme d'Elmeth a été brûlée pendant les incidents. Franchement, je crois que frère J. a eu un rôle làdedans, mais Cr. était en ville, occupé par ses fouilles, tâchant de motiver ses terrassiers locaux affamés. Ils étaient en colère après qu'un homme fut sorti du « trou », comme ils l'appelaient, malade dans sa tête. Le docteur examina l'homme, et ses délires ont convaincu tous ceux qui les ont entendus que Cr. avait des intentions pires que la simple escroquerie. Nous savions que Cr. gardait pour lui les plus basses de ses œuvres. Les hommes disaient qu'il avait peur qu'ils volent le trésor qu'il convoitait. C'est làque notre équipée de gentilshommes l'a trouvé àl'apogée des troubles. Je ne peux pas écrire ce que l'homme a dit lorsqu'il s'est trouvé piégé, ou ce qui s'est passé. Mais je peux vous assurer que Cr a quitté cette terre et que ce qui reste est scellé dans la salle avec les mesures appropriées et les mémoriaux corrects. Les pierres qui ne lui servaient plus nous ont montré quoi faire. Tout Wisbech respire mieux depuis le départ de Cr. L'arrivée des dragons a calmé la population, mais ceux d'entre nous qui sommes descendus làdedans ont du mal ànous regarder les uns les autres dans les yeux. Je vais me retirer à Ipswich, plutôt qu'àl'île d'Ely. John retourne àsa banque avec l'intention de fonder une société pour la paix. Je suis heureux que vous n'ayez pas été làpour voir ça. J'espère avoir bientôt le plaisir de votre visite. Sincèrement, T.C.

Ne penses-tu pas que c'est la fois où notre père nous a appelés pour nous occuper de la crise de M. Watson, qui « n'a jamais été le même » après les émeutes ? C'était l'oncle de Clara, et elle m'a dit qu'il n'est jamais retourné àl'église. Il ne pouvait pas entrer, préférant la plus pauvre des chapelles. Elle m'a dit qu'elle lui a posé la question quand elle était plus âgée et qu'il était un vieil homme. Il a répondu qu'il n'aimait pas les pierres ou les sculptures ou les insectes qu'ils gardaient àl'intérieur. Il est tombé bien malade après ça.

Document 6 : Lettre du dix-neuvième siècle

Un meurtre atroce au Norfolk

M. Thomas Marten, de la ferme Bank, à Elmeth, a été retrouvé horriblement assassiné, il y a deux nuits. Il avait apparemment été coupé en morceaux, puis en partie dévoré par ses propres cochons après être allé voir des intrus dans la cour de sa ferme.

M. Smith, un fermier voisin, alerté par Mme Marten, est venu à la rescousse avec ses fils. Il a vu les lumières d'une voiture de taille moyenne, peut-être une Morris, quittant la propriété avec deux ou trois personnes à bord. Ce n'est que plus tard qu'ils ont découvert les restes partiellement dévorés de M. Marten dans la porcherie. Ses assaillants n'ont laissé aucune trace derrière eux à l'exception des empreintes de pneus. Mme Mary Marten, la femme du défunt, n'a pas une bonne vue. Elle n'a rien perçu de fâcheux durant cette série d'événements choquants. Elle a déclaré à la police que son mari regardait par la fenêtre alors qu'elle apportait le souper. Il a dit : « Il y a deux gentilshommes dans ma cour en train de regarder les cochons. » Quand elle lui a demandé s'il pensait qu'ils voulaient en acheter un, M. Marten a répondu : « Ces gens ont un air qui ne me revient pas. » et il a été cherché sa carabine. Ayant jeté à nouveau un œil par la fenêtre de la cuisine, il a dit, d'un ton énervé : « Ils ont mis un gros chien gris avec mes cochons. » Il a envoyé Mme Marten chez les voisins à toute vitesse avant d'aller voir les intrus.

Ce qui est arrivé à M. Marten n'est pas clair. La partie inférieure de son corps avait été affreusement mutilée lorsque les Smith ont fait leur macabre découverte. La police a immédiatement été appelée. Avec une meilleure lumière, on a retrouvé la carabine de M. Marten, inutilisée, près d'une mare de sang, ainsi, un peu plus loin, que le pied tranché de la victime dans une moitié de botte Wellington. La police cherche deux ou trois hommes, l'un d'une carrure assez large, les autres de taille moyenne. Ils ont peut-être un gros molosse gris. Toute personne ayant des informations sur ce crime révoltant doit contacter le détective sergent Venters de la police du Norfolk, par l'intermédiaire du commissariat de King's Lynn.

La police conseille à tous les occupants de fermes isolées des Fens, surtout les éleveurs de porcs, d'être particulièrement vigilants jusqu'à ce que les meurtriers soient appréhendés.

Document 8 : Article du Times d'aujourd'hui

explorer tout leur saoul tant qu'ils n'ennuient pas Mme Marten, ne volent rien et ne salissent pas son uniforme. Mme Marten apaise son chagrin en nourrissant le constable Dobbs, largesse qu'elle étend aux investigateurs. Son récit des événements est quasiment identique à celui du Times. Elle n'a pas vu les blessures de son mari, seulement son visage intact.

« Il n'avait pas l'air en paix », dit-elle. « Je ne peux pas dire le contraire. Il ne le sera pas tant que ceux qui lui ont fait ça ne seront pas morts. »

« Allons, allons, Madame, » intervient le constable Dobbs. « Ne vous tracassez pas. Les gentilshommes sont sur le point de partir. » Il indique la porte du menton, mettant un terme à la discussion. Toutefois, les investigatrices peuvent parler à Mme Marten hors de la présence de l'officier. Elles n'en apprendront pas plus sur le crime, mais en sauront beaucoup plus sur son mariage, ses déceptions et ses craintes pour le futur.

La ferme Marten et les Smith

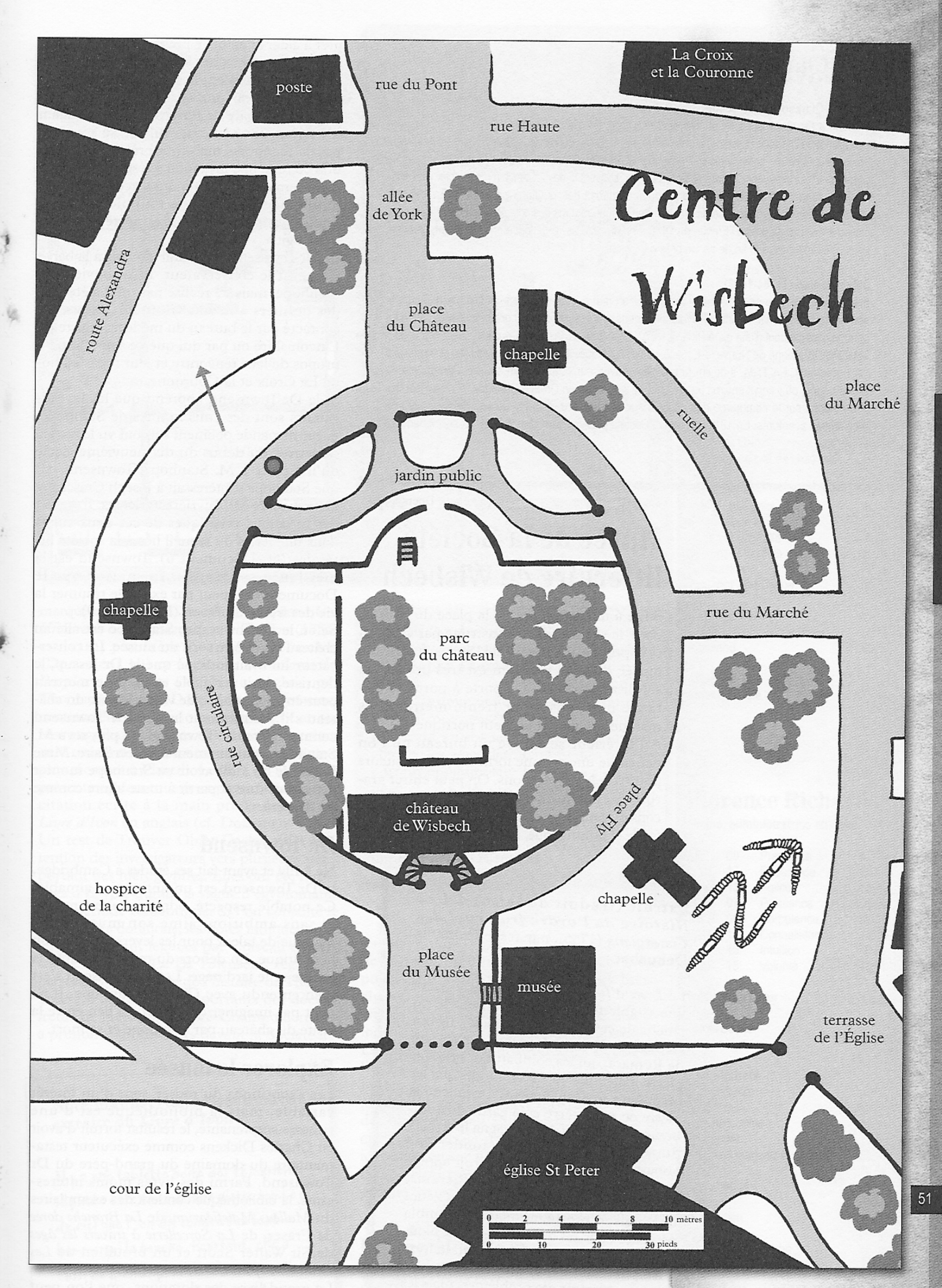
À l'arrière de la cour des Marten, adossée à une haie mal taillée et laissée à l'abandon sur le talus du fossé de drainage, se trouvent les ruines de la ferme de Crascall qui a brûlé en 1816. Les murs internes restants forment maintenant une porcherie. Le toit peu élevé est fait de tôle rouillée. Le sol est recouvert de paille et de boue sur une profondeur de plusieurs dizaines de centimètres. Ni les Smith, ni Mme Marten ne connaissent le nom de l'ancien propriétaire. Ils savent seulement que c'était un « vieil homme méchant ». Ils supposent qu'il a été responsable de l'incendie. La maison des Marten a une pierre portant la date de 1896 ; la ferme est longtemps restée inoccupée. Seule Mme Marten sait que son mari a acquis la ferme des Peckovers. Les registres du cadastre, situés à la mairie de Wisbech et que l'on peut localiser avec un test de Bibliothèque, montrent qu'elle a été acquise de façon quelque peu obscure, sans titre de vente, en 1816, et que le terrain est resté sans locataire pendant 80 ans.

Les investigateurs masculins auront plus de succès auprès des hommes de la famille Smith, qui adoucissent leurs témoignages en présence de dames. Ces braves gens expliquent que, en arrivant dans la cour de Marten, ils n'ont rien vu de particulier à part une Morris Oxford allumant ses phares en quittant la propriété. Les Smith s'intéressent tous aux voitures à moteur, ils sont d'ailleurs fascinés par celles des investigateurs. Ils ont correctement identifié la marque de la voiture suspecte. Ils ont également remarqué que la voiture semblait pencher d'un côté. En allant voir les cochons qui avaient l'air nerveux, les Smith ont découvert le cadavre. Ils peuvent le décrire comme ayant été déchiqueté et coupé en petits bouts.

« Seuls la tête, les épaules et les bras étaient intacts », dit l'un d'entre eux. « Le pauvre vieux, ses jambes étaient parties et ses boyaux répandus partout. Je n'ai pas vu pire pendant la guerre. » ajoute un autre, qui a servi dans les services médicaux en Flandres. Les Smith ont aussi noté qu'on avait remué la boue dans l'enclos, en creusant dans un coin à l'arrière. Ils peuvent montrer l'endroit exact et se salissent avec joie pour creuser à leur tour si les investigateurs leur demandent. Les Smith sont des gens serviables, le sel de la terre. Ils seront certainement plus impressionnés par une approche énergique de la part des investigateurs que par celle du terne Venters.

Le point qui a été creusé à l'arrière de la porcherie a été partiellement nivelé par les cochons. Il faut retirer environ trente centimètres de pailles mêlées à du lisier avant d'atteindre le sol en pierres rouges de la cuisine d'origine. Sous une zone de tuiles descellées se trouve un compartiment rempli de purin. Il est vide à l'exception d'un gobelet crasseux en argent rouillé et en émail.

Si l'on nettoie le gobelet, un test de Sciences humaines : histoire ou de Sciences humaines : archéologie révèle qu'il s'agit d'une pièce de vaisselle ornée datant du Moyen Âge. Il est plus beau que la coupe du roi John exposé à Lynn. En fait, il provient du reste des coffres royaux découverts par Carscall dans les années 1780. Si ce fait est rendu public, ce qui sera certainement le cas si le détective Venters apprend l'existence du gobelet, un battage médiatique se déclenche. En quelques jours, le



cas Marten génère toutes sortes de spéculations inexactes. La personne à qui confier l'objet, qui en tant que trésor découvert est légalement la propriété de la Couronne, est le Dr Townsend du musée de Wisbech. Aucune des personnes présentes, à l'exception peut-être de Venters, n'a d'objection à ce qu'il soit porté là-bas pour être examiné.

Les Clarksons

Thomas Clarkson (1760-1846)

Thomas a fait ses études à Londres et Cambridge. En 1786, il publie son essai Esclavage et Commerce de l'Espèce Humaine, particulièrement l'Africaine qui reçoit plusieurs prix. Il voue le reste de sa vie à la cause abolitionniste. Il est l'un des premiers à reconnaître les attraits du district du Lac, dont il fait l'expérience durant ses campagnes à travers le pays. Clarkson rassemblait des informations, organisait des boycotts de produits et lançait des pétitions populaires. En 1807, le commerce des esclaves est interdit en Grande-Bretagne et dans ses colonies. La possession d'esclaves est abolie dans tout l'Empire en 1838. Son ami Wordsworth l'appelait « un géant avec une seule idée ». Il passa la fin de sa vie près d'Ipswich.

John Clarkson (1764-1828)

Frère cadet de Thomas Clarkson, il fut envoyé en mer à l'âge de 13 ans et finit par rejoindre la marine royale. Il servit durant la Révolution américaine et fut promu au grade de lieutenant. Il fut nommé commandant d'une expédition visant à ramener d'anciens esclaves qui s'étaient battus pour la Grande-Bretagne de Nouvelle-Écosse jusqu'en Afrique. Il dirigea quinze navires et transporta 1200 migrants. En 1794, il devint le premier gouverneur de Freetown sous la Compagnie du Sierra Leone, où il servit environ un an. Lors de son retour en Grande-Bretagne, il rassembla des informations sur le commerce des esclaves pour aider la campagne de son frère, et écrit un récit de ses aventures. En 1816, il fonda la Société pour la Promotion d'une Paix permanente et universelle.

Document 9

Musée de la Société littéraire de Wisbech

Situé à une extrémité de la place du Musée, entre la rue circulaire construite par Crascall et la promenade autour de l'église St Peter, le musée de style géorgien est très proche du soi-disant château. De porte à porte, la distance ne dépasse par trente mètres. Des marches mènent à un petit portique.

À l'intérieur se trouve un bureau où l'on demande une somme forfaitaire aux visiteurs pour voir les expositions. On peut entrer gratuitement en en faisant la demande au conservateur. Un vétéran de la Grande Guerre, faible et asthmatique, Bill Hankin, est de garde, prêt à aider si on ne le presse pas. Il demande aux visiteurs de signer le registre des visites. Si les investigateurs ont le sens de l'observation, ils peuvent voir une entrée pour « Charles Stanhope, abbaye de Ravensby, Lyncs » datant d'environ une semaine. Bill ne se souvient pas de Stanhope, mais interprète toute question comme une invitation à résumer le temps de la semaine dernière, qui s'achève par son inquiétude à propos de l'humidité et que « nous avons besoin d'une tempête pour nettoyer l'air ».

Le Dr Townsend, un érudit aimable à la barbe grise, est le conservateur. Il se souvient de Stanhope, mais ne réalise pas qu'il a été l'un des derniers à le voir vivant. Il n'a pas été contacté par le bureau du médecin légiste du Lincolnshire ou par qui que ce soit d'autre à propos de leur rencontre et leur repas à l'hôtel La Croix et la Couronne.

Si le Dr Townsend apprend que les investigateurs sont des amis intimes de Stanhope, il leur demande poliment s'ils ont vu le recueil de lettres du début du dix-neuvième siècle qu'il a prêté à M. Stanhope. Townsend sait que Stanhope s'intéressait à Joseph Crascall et aux émeutes des ouvriers agricoles. Il y avait des mentions cryptiques de ces deux sujets dans une lettre du recueil liée à la société littéraire (cf. Document 6). Townsend est la meilleure source d'information sur le Document 6. Il peut par exemple résumer la vie des frères Clarkson (Document 9).

Selon le Dr Townsend, Stanhope est allé au château après être sorti du musée. Le conservateur lui avait indiqué que le Dr Jessup, le dentiste, était serviable et qu'il permettrait peut-être à Stanhope de visiter le parc du château s'il mentionnait le nom de Townsend comme référence. Townsend n'a plus revu M. Stanhope, contrairement à sa secrétaire. Mme Richards lui a dit avoir vu Stanhope monter dans sa voiture et partir à toute allure comme un dément.

Dr Townsend

Né à Ely et ayant fait ses études à Cambridge, le Dr Townsend est un antiquaire aimable. Ce notable respecté, administrateur myope et sans ambition, aime son musée mais manque de talent pour les levers de fonds ou la politique. En dehors du musée, il adore la chasse et le jardinage. Le Dr Townsend s'est bien entendu avec Charles Stanhope. Il ne peut pas imaginer qu'il y ait un lien entre la visite du château par Stanhope et sa mort.

Explorer le musée

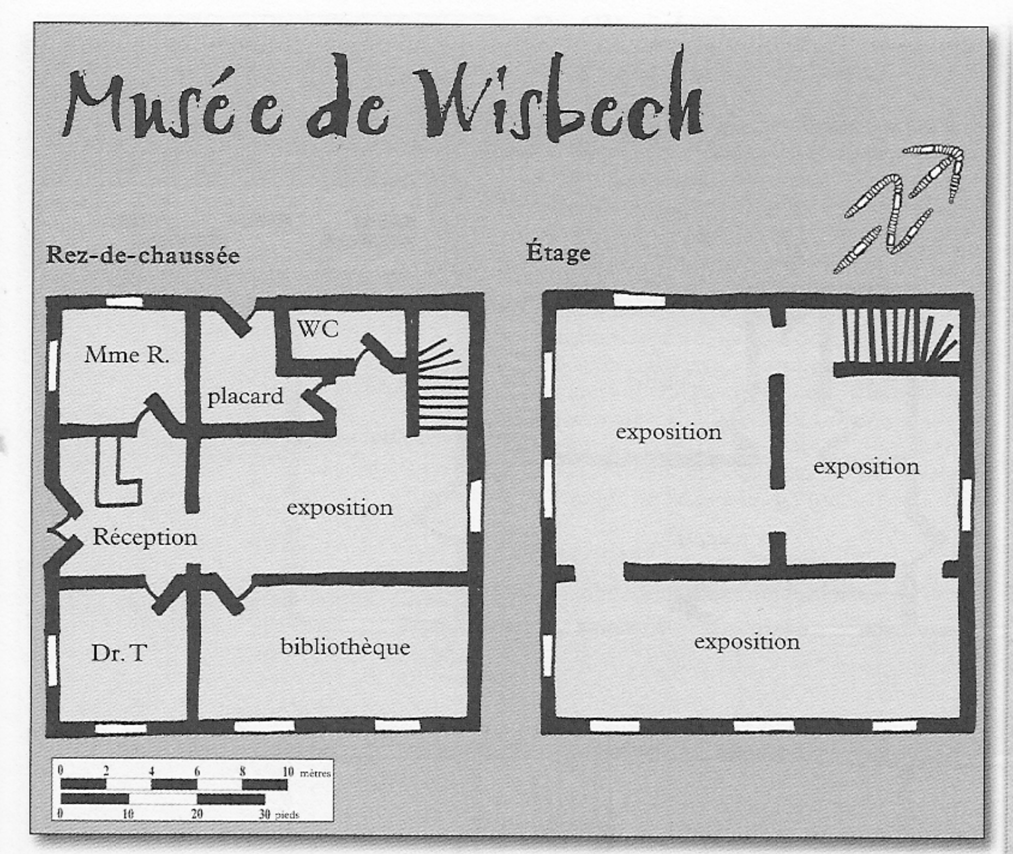
Les expositions du musée sont d'un intérêt variable, mais la bibliothèque est d'une richesse surprenante, le résultat fortuit d'avoir eu Charles Dickens comme exécuteur testamentaire du domaine du grand-père du Dr Townsend. Parmi des livres moins intéressants, la bibliothèque contient des exemplaires du *Malleus Maleficarum*, de *La Branche dorée* de Fraser, de *La Sorcellerie à travers les âges* de Sir Walter Scott et un brouillon de *Les Grandes Espérances* de Dickens.

Le grand-livre des dotations, que l'on peut compulser en réussissant un test de Persuasion ou de Baratin pour encourager le Dr Townsend à le récupérer, comporte un legs du dix-neuvième siècle au nom de Peckover qui est

Extrait (traduit du latin) d'*Une Histoire de l'ordre fraternel des Cisterciens* (1755), par frère François Débuchet

Le *Livre d'Ivon* mentionne sans y croire une « tablette noire » qui aurait été un fétiche de ces hérétiques gênants. Ils ont été vaincus de main de maître par William de Romara, qui les combattit et prit leur pierre maléfique en 1135. Tandis que les hérétiques se déchaînaient, il emmena la pierre en Angleterre et la garda de nombreuses années. Là-bas, il gagna le respect du roi anglais et finit par fonder une abbaye pour l'ordre à un endroit appelé Raves-by, une maison fille de Rievaulx, où il se retira pour finir ses jours. C'était une maison prospère, mais elle sembla péricliter dans ses dernières années. Nous avons des archives de la mission de frère Théophile de Ghent, qui fut envoyé là-bas pour corriger ces problèmes, mais les archives s'interrompent avec la saisie de toutes les propriétés par le monarque hérétique Henry VIII en 1539.

Document 10



marqué ex-libris de Crascall. Il comprend *Une Histoire de l'ordre fraternel des Cisterciens* (1755) en latin, par frère François Débuchet (Document 10) et *Contes et mythologie des Peuples norvégiens* (1775) en anglais, par Thomas Tomasson (Document 12). Ces textes contiennent des sections lourdement annotées suggérant les sites des chasses au trésor de Crascall au dix-huitième siècle, et d'autres plus récentes à Elmeth. Le livre de Débuchet présente également sur sa page de garde une citation écrite à la main prétendument du *Livre d'Ivon* en anglais (cf. Document 11).

Un test de Trouver Objet Caché attire l'attention des investigateurs vers plusieurs stèles portant des hiéroglyphes. Elles ont été ramenées d'Égypte durant la vague d'égyptomanie de la période romantique. Si l'on consulte le registre des dotations, les notes indiquent que les stèles furent léguées par Crascall en personne en 1790. Le Dr Townsend régale les personnes intéressées de l'histoire de Thomas Young, l'un des plus importants des déchiffreurs de hiéroglyphes pré-Champollion, qui a prononcé un discours devant la Société littéraire en 1815. Townsend suppose, avec plus de justesse qu'il ne le croit, que ces stèles pourraient être parmi les premiers hiéroglyphes lus dans le pays.

Un test réussi de Sciences humaines : archéologie identifie les stèles comme funéraires. Les hiéroglyphes fournissent des noms, des lieux et des dates étonnamment récentes, toutes sans lien avec l'affaire courante. La plus grande des stèles prétend « garder la porte des malveillants. » Elle porte également un curieux symbole qui a été incorrectement identifié comme un glyphe imparfait, tourné contre le mur. Un test de Mythe de Cthulhu permet de reconnaître un Signe des Anciens.

Note manuscrite prétendument extraite du *Livre d'Ivon*

Il y a une tablette noire des Lémuriens réputée être faite d'une pierre tombée du ciel que l'on dit rendre fou tout homme qui la touche. Pourtant, elle a aussi de grands pouvoirs de convocation et, par sa présence, elle détruit les sceaux et les signes des races anciennes.

Document 11

Extrait (traduit de l'anglais) de *Contes et mythologie des Peuples norvégiens* (1775), par Thomas Tomasson

Selon l'histoire orale, les tribus au nord de Bergen sont censées posséder un torque gravé de runes anciennes. Le torque absorbe les âmes des hommes tués par son porteur et ajoute leur pouvoir au sien. Le dernier propriétaire supposé du torque, Horvald le Noir, n'est pas revenu d'un raid par-delà la mer. Sans chef, la tribu a été détruite ou assimilée par les tribus plus importantes de la région.

Document 12

La rue circulaire

Des investigateurs méticuleux seront à l'affût d'automobiles ressemblant à celle vue à la ferme Marten d'Elmeth juste après le meurtre de M. Marten. Il y a peu de véhicules dans et autour de Wisbech. On peut en trouver un qui correspond sur le côté ouest de la rue cir-

Dr William Dawson

53 ans, conservateur du musée de Wisbech

APP	10	Prestance	50 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	20	Connaissance	100 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	75

Compétences

Pratique artistique :	
- Évaluation d'antiquités	60 %
Sciences humaines : archéologie	65 %
Négociation	55 %
Crédit	55 %
Premiers Soins	40 %
Sciences humaines : histoire	70 %
Droit	55 %
Bibliothèque	75 %
Métier : mécanique	45 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	35 %
Sciences Occultes	20 %
Persuasion	30 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Anglais	80 %
Allemand	60 %

Attaques

Arme d'épaule	55 %

Florence Richards

56 ans, administratrice efficace

APP	09	Prestance	45 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	–1D4
Points de Vie	11
Santé Mentale	75

Compétences

Comptabilité	45 %
Athlétisme	46 %
Premiers Soins	60 %
Se Cacher	20 %
Sciences humaines : histoire	55 %
Droit	75 %
Bibliothèque	55 %
Écouter	55 %
Persuasion	50 %
Psychologie	50 %
Trouver Objet Caché	35 %
Lancer	35 %

Langues

Anglais	56 %
Français	50 %

Château de Wisbech

Rez-de-chaussée

0 2 4 6 8 10 mètres
0 10 20 30 pieds

WC
Cuisine
salon
cabinet
réception

Étage

palier
chambre d'amis
étude
chambre
chambre
toilettes

culaire. Si les investigateurs ne pensent pas à regarder, un test de Trouver Objet Caché peut les guider vers la Morris garée. Ses garde-boue sont sales et la place arrière du côté du passager est tachée de lisier de porc. Le véhicule appartient au Dr Jessup, le dentiste. On peut le vérifier en demandant à des habitants.

Le détective Venters, si on le prévient, enquêtera plus tard. La police de Wisbech est réticente à intervenir sans preuves plus formelles.

Le château

La petite villa de style régence que l'on appelle « le château » offre le seul accès légitime au jardin muré sur le site d'ancien château et du manoir de Thurloe. Une plaque en bronze indique qu'il s'agit du cabinet de dentiste du Dr Clive Jessup.

La réceptionniste, une vieille fille sans attrait appelée Miss Rose, informe les investigateurs que le docteur a un patient et qu'il serait heureux de parler aux gentilshommes pour déjeuner ou, si c'est l'après-midi, après intervention. Elle est d'humeur flegmatique, mais toujours efficace, si elle est confrontée à des femmes plus charmantes. Elle s'enquiert poliment du nom de tout le monde, d'où ils viennent et de ce qu'ils veulent du Dr Jessup. Mentionner le Dr Townsend l'incite à autoriser les investigateurs à attendre dans le jardin plutôt que la salle d'attente. Miss Rose ne sait pas si les oubliettes sont ouvertes, mais la clef est suspendue à un crochet à l'intérieur de la porte de derrière. Avec un test réussi de Crédit, ils reçoivent la permission de jeter un œil. Il n'y a rien de valeur dans le cellier, qui est tout ce qui importe à Miss Rose.

Avant longtemps, il est apparent que le Dr Jessup est en retard. Miss Rose s'excuse et va voir ce qui le retient. Elle ne revient pas. Si les investigateurs vont chercher le Dr Jessup eux-mêmes, ils le trouvent dans son cabinet avec un patient (ou Miss Rose, si elle est allée le chercher) attaché au fauteuil et bâillonné. Le dentiste est en train de défigurer le visage du malheureux avec ses instruments, un spectacle perturbant qui provoque une perte de 1/1D4 points de Santé Mentale.

Le Dr Jessup a été rendu fou par les créatures des oubliettes. Il est maintenant sous leur coupe. Bien que dément, Jessup n'est pas dangereux, ni très fort physiquement. Il a cependant accès à de l'éther (CON contre VIR 14) et des sangles en cuir avec lesquels maîtriser ses victimes. S'il est dérangé, Jessup arrête de découper le septum de sa victime et attaque les investigateurs avec un petit scalpel, en visant le visage qu'il frappe sur un coup critique. Si Miss Rose n'est pas la victime de Jessup lors de la confrontation, elle jaillit dans la pièce, hurlant de toutes ses forces mais incapable de détourner les yeux de cette scène horrible.

Sites d'un rare intérêt historique et surnaturel en Est-Anglie, par Joseph Crascall, publication privée, Wisbech, Cambs, 1802, 180 pages. Édition illustrée par un frontispice de l'auteur et plusieurs schémas architecturaux et diagrammes dans le corps du texte.

Chapitre 1
Une introduction décousue sur l'histoire de la région depuis la période préromaine jusqu'à l'époque de l'écriture du livre. Les chapitres suivants sont consacrés à des lieux spécifiques ou des incidents intéressants, avec de nombreuses digressions.

Chapitre 2
Tumulus de Ravensby, Lincolnshire : observations sur les fouilles peu concluantes entreprises en 1780 par Joseph Banks et son beau-frère le révérend William Stanhope. Sert d'excuse pour mentionner les rumeurs locales selon lesquelles avaient lieu sur place des sabbats de sorcières, ainsi que les suppositions infondées de Stukeley sur l'endroit.

Chapitre 3
Abbaye de Ravensby, Lincolnshire : observations sur les fouilles de 1792 par Edward Stanhope, respectivement neveu et fil des archéologues précédents. Tend à minimiser l'importance de la découverte de quatorze squelettes enterrés à l'envers. Le lieu sert d'excuse pour raconter l'histoire du pèlerinage de Grâce et de la Dissolution des monastères.

Chapitre 4
Trésor du roi John, King's Lynn, Norfolk : raconte l'histoire de la perte du train des bagages royaux dans les marécages lors du dernier tour du pays de John en 1216. Affirme péremptoirement que la perte n'était qu'une ruse pour faire oublier que les coffres royaux étaient vides. Ne crois pas que la « coupe du roi John », l'artefact du trésor soi-disant offert à la ville par John lors de sa dernière visite. Cette opinion n'est pas sans fondement, mais Crascall prédit qu'elle sera considérée comme de la jalousie régionale.

Chapitre 5
Blythburgh, Suffolk : raconte les terrifiants événements de 1577 quand une puissante tempête frappa la ville, détruisant une tour et tuant plusieurs paroissiens. Crascall note les témoignages selon lesquels un chien noir (« dogue noir ») serait responsable des morts, laissant les victimes « étirées comme une bourse ». Il ne prend pas ces témoignages au sérieux, tout en donnant plusieurs exemples similaires dans les légendes d'Est-Anglie.

Chapitre 6
Château de Wisbech, Cambridgeshire : un exposé sur les châteaux normands de la région, dont Norwich, Rising et Acre. Spécule sur la nature et le rôle du château de Wisbech, avec des preuves acquises durant le creusement des fondations de la rue circulaire. Anticipe d'autres fouilles sur le site.

Document 7

Dr Clive Jessup

Maladif et surmené, le Dr Jessup a été complètement corrompu par Crascall et les L'gy'hxiens. Bien qu'il soit un candidat trop faible pour un Transfert d'Esprit, le Dr Jessup reste utile à Crascall, notamment grâce à son accès à des moyens de transports modernes. Le dentiste est maintenant constamment sous l'influence de puissants analgésiques. Comme l'attestent les blessures auto infligées dissimulées sous sa blouse de laboratoire, il est immunisé contre les tests de CON contre les chocs. Le Dr Jessup s'occupe à peine de son cabinet ; il attaque quiconque interfère avec ses activités. Il a l'intention d'estropier plutôt que de tuer. Le résultat de telles attaques est perturbant et peut imposer une perte de 0/1 point de SAN à la victime.

Le cellier

Le jardin, ceint d'un mur, est planté de grands arbres et d'arbustes. Le centre est occupé par une pelouse bien entretenue et quelques marches s'enfonçant dans le sol à côté d'une plaque déclarant, à tort, que c'est là « les oubliettes du château normand ». Si les visiteurs réussissent un test de Sciences humaines : histoire ou de Sciences humaines : archéologie savent que c'est faux dès qu'ils passent la grille métallique de style régence au bas de l'escalier et dans le cellier voûté en brique du dix-septième siècle.
Hormis la pénombre, la vue dans le cellier est obscurcie par d'épaisses colonnes de briques disposées régulièrement. Il y a des bougies et des supports sur le sol près de l'entrée, mais pas d'allumettes. À part cela, le cellier est vide. Dans un coin du fond, sur le mur nord, une autre porte métallique, celle-ci d'époque victorienne moyenne, est ouverte.

Dr Clive Jessup

45 ans, dentiste

APP	08	Prestance	40 %
CON	07	Endurance	35 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 08
Santé Mentale 0

Compétences
Sciences de la vie : biologie 65 %
Crédit 45 %
Conduite 50 %
Premiers Soins 65 %
Médecine 65 %
Sciences de la vie : pharmacologie 50 %
Psychanalyse 10 %
Psychologie 30 %

Langues
Anglais 65 %
Latin 30 %

Attaques
Scalpel 33 %
dégâts 1D2+imp
Chloroforme : VIR 14 contre CON pour ne pas succomber

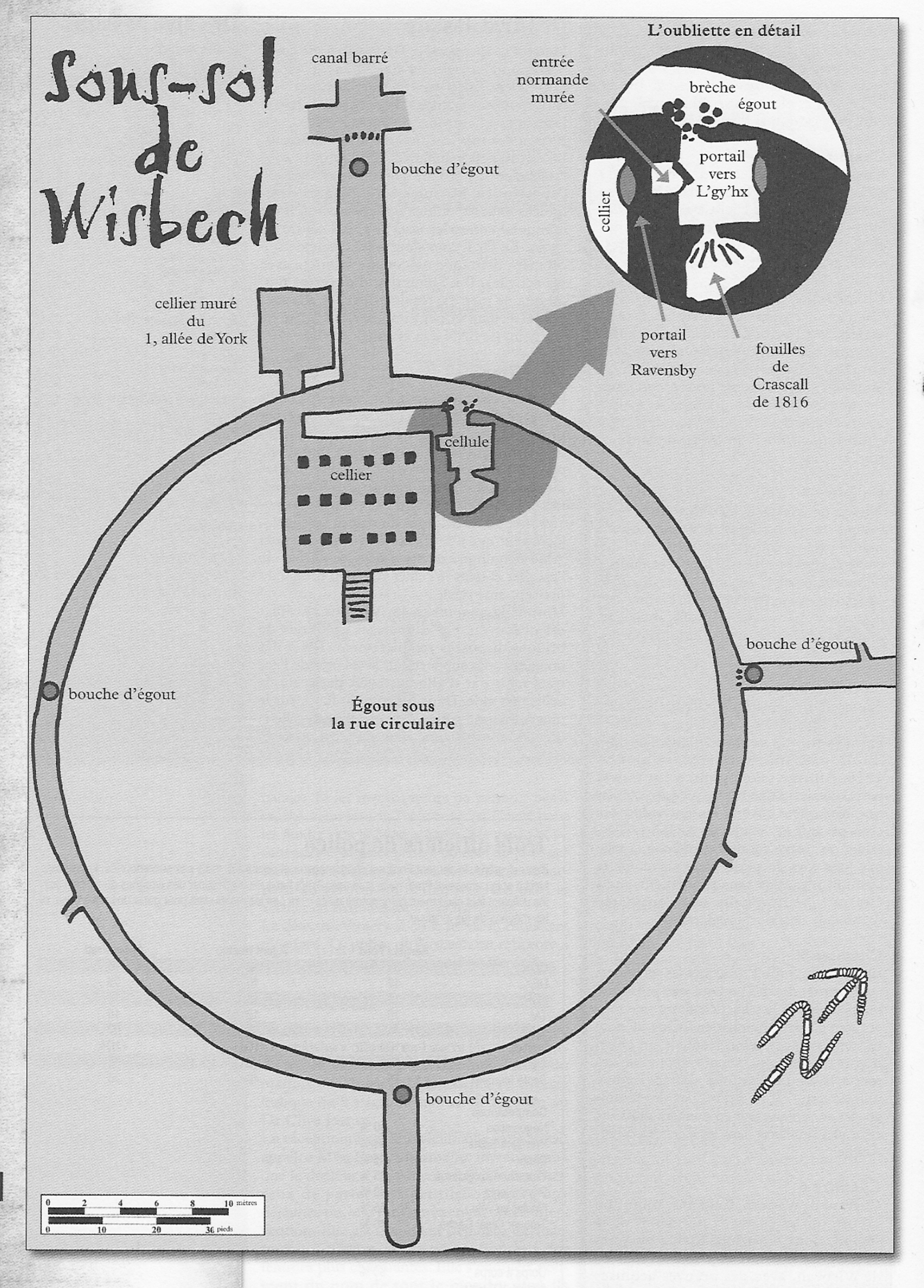
Trois officiers de police

Beau et grand, le sergent Ford est charismatique et rassurant, mais ses subordonnés, le modeste Nesbit et le paresseux Pratt, ne le sont pas. Plutôt habitués à s'occuper des ivrognes du samedi soir, les policiers font clairement comprendre qu'ils n'ont pas les ressources pour gérer une vraie crise, ni les moyens de les localiser.

	Sergent Ford	Agent Nesbit	Agent Pratt
CON	09	12	16
DEX	12	10	08
FOR	12	13	16
TAI	16	12	10
POU	15	08	07
Impact	+1D4	+1D4	+1D4
Points de Vie	13	12	16
Santé Mentale	75	40	35

Compétences
Négociation 40 %
Premiers Soins 40 %
Droit 25 %
Procédures policières 35 %
Psychologie 30 %
Rouler en vélo 55 %
Trouver Objet Caché 40 %

Attaques
Corps à corps 60 %
dégâts 1D3+imp
Matraque 55 %
dégâts 1D6+imp
Arme d'épaule 45 %



Elle donne sur un passage malodorant des égouts. Un petit livre (Document 7) est posé par terre près de l'entrée. Lâché par Stanhope durant sa fuite du cellier, sa lecture prend plusieurs heures et confère +1D4 points en Sciences occultes. Colin reconnaît le livre comme l'un de ceux qu'il a fournis à son oncle.

La Pierre Noire

Cette tablette fait environ vingt-cinq centimètres de long et vingt de large sur cinq centimètres d'épaisseur. L'un des côtés porte des gravures peu profondes représentant une forme amorphe. En regardant la gravure une deuxième fois, un observateur réussissant un test d'Intuition note que la forme semble presque imperceptiblement différente. Remarquer ce phénomène provoque une perte de Santé Mentale de 0/1. Un test de Sciences de la terre : géologie indique que la pierre pourrait être issue d'une météorite.

La Pierre Noire est un fragment d'une météorite qui, dans ses voyages interstellaires, a traversé Azathoth au centre de l'univers. Étant plus proche du shrapnel que de la Larve d'Azathoth, la pierre n'est pas consciente, mais a des souvenirs. Toute personne touchant la pierre directement pour la première fois perd 2/1D10 points de Santé Mentale lors du transfert des fragments désordonnés de tout ce que la pierre a expérimenté depuis sa rencontre avec le dieu aveugle et idiot, il y a des millénaires de cela. L'information arrive en ordre chronologique inverse, mais ce n'est jamais la même d'une personne à l'autre. La pierre a de nombreux souvenirs, à propos de moines, de Vikings, de la préhistoire, de la Lémurie et de l'espace. Cet effet confère 1D6 points de Mythe de Cthulhu. De plus, toute personne touchant la pierre doit réussir un test de Volonté. À la discrétion du gardien, une réussite peut faire une croix en Sciences formelles : astronomie, Sciences humaines : anthropologie ou Sciences de la vie : histoire naturelle. Si par la suite ils n'arrivent pas à augmenter cette compétence, cela signifie que les souvenirs de la pierre lui ont révélé des connaissances blasphématoires ou ont contredit des faits scientifiques établis, au prix de 1/1D3 points de Santé Mentale. Toute personne ratant le test de Volonté reçoit une vision directe d'Azathoth qui lui coûte 1D10/1D100 SAN et fournit 1D10 points de Mythe de Cthulhu.

En plus du savoir qu'elle confère, la pierre possède la faculté rare d'annuler les Signes des Anciens et les sceaux similaires. Physiquement, la pierre elle-même n'est pas indestructible, mais son pouvoir est tel que les tentatives de la détruire ne font que distribuer le danger. Les effets d'un fragment de la taille d'un grain de sable ne sont pas sensiblement diminués par rapport à ceux de la tablette entière. Inversement, si l'on parvenait à rassembler la météorite d'origine dans son intégralité, son pouvoir ne serait pas plus grand que celui de ses parties. Son association avec Azathoth fournit +30 % aux chances d'invoquer un serviteur des Dieux Extérieurs, +20 % pour invoquer 1D4 Autres Dieux Inférieurs et +10 % pour invoquer Azathoth lui-même. Une fois les propriétés de la Pierre Noire connues, toute personne l'ayant à portée de main perd 0/1 SAN par jour.

Il existe une autre sortie du cellier, le portail récemment ouvert par Crascall vers les tumulus de Ravensby comme sortie de secours. Pour le reconnaître, les investigateurs doivent avoir examiné le coin nord-est du cellier, où ils peuvent remarquer plusieurs mouches mortes grâce à un test de Sciences de la vie : histoire naturelle ou une faille dans les briques avec un test de Trouver Objet Caché. Il y a 5 % de chances par heure qu'une mouche apparaisse soudainement, comme par magie, puis tombe par terre.

Toute personne passant à travers le Portail pour Ravensby perd un point de POU et un point de Santé Mentale. Toute personne assistant à une disparition soudaine, en réussissant un test de Trouver Objet Caché, perd 1/1D3 points de Santé Mental.

Les égouts

Une odeur abominable émane du passage étroit dans le cellier. Lors de l'exploration, un test de Sciences humaines : histoire suggère que ces égouts ont été construits au milieu du dix-neuvième siècle. Cette section est incurvée, avec une voie latérale au nord, vers la rivière, qui se termine sur un cul-de-sac fermé d'une grille métallique. Durant la construction de l'égout, on a croisé par hasard un passage souterrain entre le cellier du château et une fondation sous la rue circulaire construite par Crascall. Le passage sur le côté nord de l'égout est fermé par un mur de briques. Par contre, sur le côté sud, à l'est de la sortie du cellier du château, environ dix mètres plus loin, le mur de brique est défoncé autour d'une brèche dans le mur de l'égout.

Une fois à l'intérieur de l'égout, les investigateurs doivent effectuer des tests de Discrétion pour éviter que les occupants de l'oubliette normande d'origine, derrière la brèche, ne les entendent.

À travers la brèche

S'approcher de la brèche en portant une source de lumière quelconque alerte les occupants, qui se cachent. Un test d'Écouter à –20 % permet d'entendre leurs mouvements. Derrière les briques victoriennes se trouvent de la maçonnerie normande effondrée.

Projeter de la lumière à travers la brèche révèle une cellule normande miteuse, pleine de toiles d'araignées, de nitrate et de poussière. Il y a deux autres entrées à la cellule, une porte normande pourrie à l'ouest et une autre brèche dans la maçonnerie sur le côté sud. Au centre du plancher, une rainure et du ciment de chaux décomposé indique que quelque chose était autrefois fixé ici, peut-être une poutre ou un socle. En fait, il se trouvait auparavant ici une pierre normande portant un Signe des Anciens, renouvelé par des aristocrates locaux lors de la régence, en 1816, après que Crascall l'eut endommagé. Les explorations maladroites de Charles Stanhope ont accidentellement délogé le sceau renouvelé et ouvert la voie pour ses assassins. Des tests de Discrétion sont nécessaires pour éviter d'alerter les vilains qui rôdent. Un test de Pister révèle que le plancher sale et poussiéreux a connu des mouvements récents vers la brèche dans le mur. Ensuite, un test de

L'gy'hxiens

	Un	Deux
CON	16	20
DEX	16	09
FOR	14	20
TAI	18	22
INT	19	15
POU	10	10
Déplacement	08	08
Impact	+1D4	+2D6
Points de Vie	17	21

Compétences

Négociation	40 %
Premiers Soins	40 %
Droit	25 %
Procédures policières	35 %
Psychologie	30 %
Rouler en vélo	55 %
Trouver Objet Caché	40 %

Attaques

Couteau 40 %
dégâts 1D8+imp ; découpe les métaux terrestres aussi facilement que la chair
Harpon (lancé) 30 %
dégâts 1D8+2

Armure
19 points

Sorts
Contacter Lrogg, Domination, Invocation de Chien Noir
(Ils participeront à l'incantation du dernier sort, mais ne le lanceront jamais d'eux-mêmes.)

Perte de SAN
0/1D8

Armes l'gy'hxiennes

Puisqu'ils sont métalliques eux-mêmes, les L'gy'hxiens ont une compréhension des métaux bien supérieure à la nôtre. Ils savent concevoir des armes d'un tel tranchant qu'elles coupent les métaux terrestres aussi facilement que la chair, surtout lorsqu'elles sont maniées par des êtres venus d'ailleurs à la force surnaturelle. Leurs couteaux sont responsables des blessures fatales infligées à Charles Stanhope et Thomas Marten. Ils ignorent toutes les formes d'armures humaines. Chaque L'gy'hxien porte également un court harpon métallique, à la hampe en forme de losange, dont ils se servent comme arme de jet. Faits du même métal que les couteaux, ils sont capables de traverser leur première victime pour atteindre ce qui se trouve derrière. Cela peut être une autre personne ou un objet dans lequel le harpon vient se ficher. Les victimes ainsi épinglées à un objet ne peuvent se libérer qu'au prix de la moitié des dégâts initiaux. Si des humains tentent d'utiliser ses armes, ils risquent de se blesser (1D4 dégâts) sur un test raté dépassant le double des chances de succès de base.

Joseph Crascall

175 ans, revenant

APP	03	Prestance	15 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	06	Puissance	30 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	28	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11(20)
Santé Mentale	0

Compétences

Sciences formelles : astronomie	80 %
Négociation	45 %
Sciences de la vie : biologie	40 %
Mythe de Cthulhu	30 %
Métier : électricité	50 %
Se Cacher	20 %
Sciences humaines : histoire	60 %
Bibliothèque	55 %
Métier : mécanique	40 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	40 %
Sciences occultes	85 %
Médecine	85 %
Sciences formelles : physique	30 %
Trouver Objet Caché	35 %
Discrétion	30 %

Langues

Anglais	99 %
Latin	40 %
L'gy'hxien	50 %

Attaques

Griffes 50 %
dégâts 1D3+imp

Armure

Pour plus de protection, Crascall se lance régulièrement Immunisation, lui donnant le total de points de vie entre parenthèses.

Sorts

Création de Portail, Contacter Lrogg (Nyarlathotep), Domination, Immunisation, Transfert d'esprit, Flétrissement, Invocation de Chien Noir

Perte de SAN

0/1D2 (1/1D4 si on reconnaît en Crascall l'auteur vu sur l'illustration du frontispice de son livre)

Mythe de Cthulhu suggère que ces traces ont été faites par une race non-terrestre (perte de Santé Mentale 0/1).
Un test de Trouvé Objet Caché dévoile des symboles gravés autour de l'arche s'ouvrant sur l'alcôve du mur est, dissimulées par des siècles de poussières. Un test de Mythe de Cthulhu identifie ses symboles comme ceux d'une sorte de portail spatial.

Les salles attenantes

La porte normande ancienne sur le côté ouest de la cellule n'a plus de poignée, mais semble fonctionnelle. Elle s'ouvre sur une petite pièce créée quand le couloir vers la cellule au portail a été muré. Un test de Sciences humaines : archéologie permet de distinguer la maçonnerie à la va-vite sur le mur du fond du placard. À l'intérieur de cet espace réduit, maintenant saturé de son odeur métallique surnaturelle, se trouve le plus grand des deux L'gy'hxiens. S'il n'a pas été dérangé, il médite.
La brèche sud dans le mur de la cellule fait un mètre cinquante de haut par un mètre de large. La terre s'est manifestement renversée à travers le trou. Percé en 1816 par les terrassiers de Crascall, il a été rebouché à la hâte par ses ennemis après qu'il eut été banni par le portail menant à L'gy'hx. Au fil des ans, le remblai s'est tassé, jusqu'à être récemment déblayé par les L'gy'hxiens. Au-delà se trouve une chambre trapézoïdale. La brèche donne sur son point le plus bas ; elle s'élève ensuite, dévoilant la moitié de ce qui fut la cellule voisine.
Crascall se repose dans cette pièce, essayant d'assimiler le siècle passé après une centaine d'années d'exil tout en restant dans un environnement plus familier. Il s'est néanmoins habillé à la façon du Dr Jessup. Si on le surprend ici, il demande de l'aide aux investigateurs. Voir son visage dans son état actuel coûte 0/1 point de Santé Mentale, ou 1/1D4 si l'on reconnaît en Crascall l'auteur vu sur l'illustration du frontispice de son livre. Comprendre cette relation nécessite un test d'Intuition réussi.
À côté du candélabre moderne, dont la lumière sert à Crascall pour lire, est posée une pile de livres de Charles Stanhope aux titres tels que *Le Nouveau Siècle* ou *La Grande-Bretagne Moderne*. Avec un test d'Intuition, Irene reconnaît des cadeaux qu'elle a faits à son oncle. Crascall les a volés pour mettre à jour ses connaissances. Il y a près de là une boîte en plomb, vide, datant du dix-huitième siècle et sentant le lisier. Elle contenait le torque que Crascall a placé à son poignet, ainsi qu'un autre artefact puissant, la Pierre Noire. L'artefact est posé à proximité, attaché par une ceinture de cuir à la stèle égyptienne qui scellait autrefois le portail vers L'gy'hx. La roche calcaire se décompose, et le signe est maintenant presque totalement inopérant.
Si les investigateurs ont fait du bruit, Crascall et un L'gy'hxien les attendent. Crascall peut essayer de mettre hors combat un investigateur à l'aide du sort Domination, tandis que le L'gy'hxien va simplement saisir un investigateur pour tenter les autres. Crascall peut tenter de négocier avec les autres investigateurs pour gagner du temps pendant qu'il lance Transfert d'Esprit, mais le L'gy'hxien se fatiguera vite de cette inactivité et entravera son captif d'un coup à la jambe risquant de la trancher au niveau du genou. Les dégâts sont de 1D8 +imp, mais avec un impact minimal, puisque le but est de blesser, pas de tuer. La créature se dirige ensuite lentement vers les autres intrus.

Le torque de Horvald

Cet ancien objet en or, créé par un sorcier lémurien, a la forme d'un serpent. Il absorbe tous les points de magie restant à toutes les personnes mourantes dans un rayon de trois mètres, et les emmagasine pour servir ultérieurement à la discrétion du porteur. Il peut contenir jusqu'à cinquante points de magie, mais ils ne se régénèrent pas une fois utilisés et ne peuvent être remplacés que par la même méthode. Tant qu'il porte le torque, son utilisateur doit puiser dans les points de magie de l'objet avant d'employer les siens.
Par exemple, alors qu'il était porté par Crascall, le torque a absorbé les 10 points de magie de Marten. Tant qu'il porte le torque, Crascall dispose de ces dix points. La réserve peut être augmentée si quelqu'un meurt en sa présence.

Joseph Crascall

Silhouette maigre dans un costume en tweed, aux gestes raides et à la respiration difficile, Crascall tient debout grâce à une gaine moulante de supports métalliques soudés aux os. Le visage de Crascall, d'une pâleur mortelle et aux yeux exorbités et injectés de sang, et visible à travers l'armature. Il porte un torque autour de son poignet renforcé de métal (cf. *Le torque de Horvald*).

Poursuite et évasion

Si les investigateurs tentent de fuir les égouts par le cellier du château, ils découvrent que le

Nouveau sort : Invoquer un Chien Noir

Ce sort doit être lancé durant une tempête. Dans ce scénario, une tempête couve justement pendant toute la journée.
Le lancer coûte 6 points de Santé Mentale et 10 points de magie, avec des chances de succès de 50 %. Des collaborateurs consentants connaissant eux aussi le sort peuvent dépenser chacun un point de magie, ce qui augmente les chances de succès de 5 % par point de magie supplémentaire.
Le Chien Noir est un être d'une autre dimension que le sort piège brièvement et sans son consentement. Le Chien ne peut pas être attaché. Il est hostile envers les personnes et les animaux qu'il rencontre. Le seul moyen sûr d'employer ce sort est de le lancer dans un bâtiment fermé depuis l'extérieur et de laisser le Chien Noir libre à l'intérieur. Il va alors alternativement décharger et absorber de l'énergie jusqu'à une décharge finale explosive qui le libère de ce plan.

Vaincre le Chien Noir

Les investigateurs ont un moyen sûr d'échapper au Chien Noir : mettre autant de portes que possible entre eux et lui, puis le laisser se dépenser contre des objets solides. Sinon, les investigateurs peuvent fuir à l'extérieur, en plein air, que le chien a tendance à éviter. S'en prendre au Chien Noir de front est extrêmement téméraire et quasiment voué à l'échec.

Dr Jessup a verrouillé la porte menant dans le jardin. Si l'on réussit à la forcer, le Dr Jessup peut rôder à proximité, son scalpel à la main. Si l'on s'est déjà chargé du Dr Jessup, alors le deuxième L'gy'hxien peut bloquer le passage.
Un deuxième moyen de s'échapper est le portail vers les tumulus de Ravensby, avec lequel Crascall et ses alliés ont rendu visite à Stanhope pour le tuer. Il ne vaut pas longtemps à Crascall et aux L'gy'hxiens pour comprendre où sont partis les investigateurs et partir à leur poursuite.
Il est également possible de s'échapper par les égouts. Un gardien généreux pour fournir des anneaux en fer rouillés (test d'Athlétisme : escalade pour y grimper) menant à une bouche d'égout providentielle (FOR contre 12 sur la Table de Résistance pour le décaler) ou un passage annexe menant à un autre cellier, mais dont la porte peut être verrouillée (Métier : serrurier pour la crocheter ou FOR contre 25 pour la défoncer), tout en étant pourchassé par Crascall et les L'gy'hxiens.
Si les aventuriers réussissent à déplacer les autorités à Wisbech, le Dr Jessup se montre difficile et le cellier n'est pas une priorité à moins que les investigateurs convainquent la police du contraire. Si les investigateurs tentent de préparer la police de Wisbech à ce qu'ils peuvent trouver en dessous, ils sont pris pour des fous, un peu comme le Dr Jessup. Le Dr Townsend peut intervenir de façon convaincante en faveur des investigateurs, mais il hésitera à le faire si leur histoire semble trop ésotérique. Selon la gravité de la violence du Dr Jessup, une émeute peut se former ; s'attarder serait très dangereux.
Si l'équipe réussit à fuir à pied ou en auto, souvenez-vous des prédilections de Brassic s'il est laissé seul avec une femme. D'ailleurs, si Brassic est toujours vivant, il peut être capable de les pister grâce aux informations fournies par Miss Rose ou le registre du musée. Un test d'Intuition, peut-être avec un résultat critique, peut permettre à Crascall de voir un air de famille entre Irene ou Colin et Stanhope. Si Crascall identifie un bâtiment dans lequel se terrent les investigateurs, que ce soit le musée ou l'abbaye), il lancera le sort Invocation de Chien Noir (cf. l'encart), qu'il a utilisé pour la première fois en 1816, si possible, puis attendra dehors avant de finir lui-même.

Achever l'aventure

Un groupe lourdement armé entrant dans les égouts avec un Signe des Anciens enchanté comme celui du musée peut réussir à bloquer le Portail. Toutefois, les L'gy'hxiens étant maintenant dirigés par Crascall, la tâche est plus difficile pour eux que pour les braves hommes de Wisbech en 1816. Explorer ce qui se trouve derrière l'autre côté du portail sort du cadre de cette aventure, mais son utilisation coûte 9 points de magie et dépose le voyageur dans un vaste édifice l'gy'hxien, à l'atmosphère respirable par les humains, à la gravité écrasant et à la rotation déroutante.
S'ils ferment le Portail, les investigateurs regagnent 1D4 points de Santé Mentale. Tuer ou incarcérer Crascall mérite 1D8 points supplémentaires, plus 1D8 pour avoir détruit les L'gy'hxiens. Pour avoir empêché l'utilisation future de la Pierre Noire, chaque investigateur reçoit 1D4 points supplémentaires. Enterrer l'artefact dans une boîte en plomb en un lieu secret n'est qu'une mesure temporaire. L'envoyer sur la lune de L'gy'hx avant de sceller le portail l'éloignerait efficacement des mains humaines.
Si Crascall ou les L'gy'hxiens sont toujours actifs, leurs crimes continuent à Wisbech. Quand ils les apprennent, les investigateurs perdent 1D3 points de Santé Mentale à chaque fois. Ils sont après tout partiellement responsables de ce qui se passe.



Le Chien Noir

CON	—
DEX	3D6+6
FOR	—
TAI	2D6+6
INT	3D6
POU	10D6

Valeurs dérivées
Points de Vie —

Attaques
Décharge d'énergie 60 %
dégâts 3D6
Absorption d'énergie 60 %
dégâts 1D10 x2 points de caractéristiques perdus de façon permanente, la moitié en CON et l'autre moitié en TAI. La moitié du nombre obtenu aux dés est perdue en APP
Décharge finale (POU / 5) D6 à l'épicentre, réduit de 1D6 tous les 3 mètres

Armure
Le Chien Noir ne peut pas être blessé par les armes à feu, le feu, l'électricité ou les explosions. Il est affecté par la chaleur volcanique ou des volumes importants de métaux magnétiques, qui déclenchent la décharge finale.

Perte de SAN
1/1D8

Le Chien Noir a l'aspect d'une balle d'énergie négative où crépitent des éclairs noirs ressemblant vaguement à des tentacules. Entièrement hostile, il poursuit et agresse toutes les créatures vivantes qu'il détecte. Les mouvements ont tendance à l'attirer. Le Chien Noir attaque alternativement en absorbant ou en déchargeant de l'énergie. Il peut aussi utiliser ces attaques contre des objets inanimés. Après un nombre d'attaques total égal à sa taille, une décharge finale le libère de ce plan. Là où un Chien Noir a fui la Terre, il peut rester des points faibles dans le tissu de l'espace et du temps.

Investigateurs prétirés

Ralph Singleton

Le professeur Singleton est l'exécuteur testamentaire de Charles Stanhope. En tant que meilleur ami, Singleton s'attend à ce que lui ou son université reçoive un legs dans le testament.
Le professeur Singleton possède un doctorat d'Oxford. Il tient la chaire d'Histoire ancienne à Reading. Il a travaillé en Italie et en Égypte avec des résultats réguliers, mais sans se distinguer. Il est jeune pour un professeur, mais n'est pas satisfait socialement et émotionnellement, et la crise de la quarantaine le guette. Le professeur Singleton s'habille à la mode, possède un coupé sport Alfa-Roméo et aime la compagnie des personnes plus jeunes que lui, même quand il ne les comprend pas. Il conduit de façon légèrement téméraire s'il est distrait, troublé ou s'il veut impressionner ses passagers.
Il se voit comme un chef naturel et ne défère qu'à d'autres gentilshommes. Il a tendance à traiter les habitants de la campagne comme des péquenots, et il est souvent condescendant et chauvin avec les femmes.

Ralph Singleton

40 ans, archéologue

APP	09	Prestance	45 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	65

Compétences

Sciences humaines :	
- Anthropologie	20 %
- Archéologie	70 %
Crédit	55 %
Mythe de Cthulhu	05 %
Conduite	60 %
Baratin	20 %
Premiers Soins	40 %
Sciences de la terre : géologie	40 %
Hiéroglyphes	40 %
Sciences humaines : histoire	80 %
Bibliothèque	75 %
Écouter	45 %
Métier : mécanique	30 %
Orientation	30 %
Sciences Occultes	15 %
Persuasion	40 %
Psychologie	50 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues

Anglais	85 %
Latin	60 %

Cedric Mandville

Le professeur Singleton a promis à son assistant une expérience intéressante dans une vieille maison de la campagne (et une pause dans les fouilles d'un trou du pays de Galles). Ralph ne sait rien de Charles Stanhope ou de la région.
Ralph est un étudiant en licence à Reading. Riche dilettante ayant reçu une bonne éducation, il est plutôt timide et introverti. Il est plus doué pour lire des livres que pour comprendre les gens.

Cedric Mandeville

24 ans, étudiant en licence

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	65

Compétences

Sciences humaines :	
- Archéologie	60 %
Culture artistique : dessin	35 %
Dissimulation	40 %
Métier : poterie	20 %
Crédit	55 %
Sciences humaines : histoire	60 %
Bibliothèque	65 %
Écouter	50 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	50 %
Sciences Occultes	20 %
Photographie	60 %
Équitation	55 %
Lecture rapide : anglais	90 %
Trouver Objet Caché	45 %

Compétence spéciale : Lecture rapide, langue natale uniquement, 90 % de chances de lire rapidement des textes en anglais à la moitié du temps requis normalement.

Langues

Anglais	90 %
Latin	30 %

Investigateurs prétirés

Irene Stanhope

Feu Charles Stanhope était l'oncle préféré d'Irene. Elle s'attend à être mentionnée dans le testament, peut-être même de recevoir l'abbaye, ce qui ferait une belle maison de campagne malgré les responsabilités allant de pair.

Première impression : une aristocrate campagnarde, frappante et musclée, portant une jupe en tweed et des bottes de marche. Irène aime le tennis et tient à sa forme physique. Historienne, auteur et universitaire classique, elle a écrit des livres sur les textes classiques et protesté pour une participation accrue des femmes dans les prochains jeux olympiques. Son énergie peut être déconcertante, mais elle est trop impatiente pour l'appliquer dans une seule direction. Elle vit dans un appartement à Bloomsbury. Elle connaît de nombreuses personnes dans le milieu littéraire. Son association avec des romancières nourrit des rumeurs selon lesquelles elle serait lesbienne. Bien qu'elle soit parfaitement capable de se trouver un homme, Irene se résout pour l'instant au célibat.

Pragmatique et raisonnable, mais naturellement brusque, Irene a tendance à poser des questions impertinentes (« n'êtes-vous pas un peu jeune pour être avocat ? » ou « oui, mais qu'avez-vous découvert exactement dans vos fouilles, Professeur ? ») qui mettent les gens mal à l'aise.

Irene Stanhope

37 ans, historienne

APP	14	Prestance	70 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	70

Compétences

Sciences humaines :	
- Anthropologie	20 %
- Archéologie	10 %
Culture artistique : calligraphie	15 %
Négociation	15 %
Crédit	45 %
Sciences humaines : histoire	70 %
Bibliothèque	75 %
Médecine	60 %
Sciences Occultes	25 %
Persuasion	60 %
Psychologie	60 %
Équitation	25 %
Trouver Objet Caché	45 %
Lancer	35 %

Langues

Anglais	90 %
Latin	70 %
Grec	65 %

Colin Stanhope

Charles Stanhope était l'oncle de Colin. Il a été désigné comme exécuteur testamentaire. Colin ne connaît rien de la vie à la campagne. S'il hérite d'une partie du domaine, il préférerait le vendre. Il ne s'imagine pas vivre ici au milieu de paysans sans éducation.

Colin est un homme frêle, aimant les livres, avec un style vestimentaire élégant et discret. Lorsque, enfant, il visitait l'abbaye de Ravensby, Colin faisait des cauchemars d'un homme en noir au visage blanc et cornu, qu'il sait maintenant liés à l'occultisme. Ces cauchemars ont mentalement effrayé Colin, et joué dans son impression que sa sœur Irene a tout ce qu'il n'a pas : la beauté, l'intelligence et l'énergie. Son succès dans le commerce des livres est dû à son travail acharné et à son attention pour les détails.

Colin Stanhope

35 ans, vendeur de livres anciens

APP	09	Prestance	45 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	65

Compétences

Comptabilité	20 %
Pratique artistique : gravure	40 %
Négociation	50 %
Dissimulation	30 %
Métier : relieur	25 %
Crédit	35 %
Conduite	35 %
Sciences humaines : histoire	60 %
Se Cacher	25 %
Droit	40 %
Bibliothèque	75 %
Métier : serrurerie	10 %
Sciences Occultes	25 %
Psychologie	25 %
Trouver Objet Caché	70 %

Langues

Anglais	88 %
Français	50 %
Latin	40 %





Scénario
Secrets d'outre-tombe

par Brian Courtemanche

Où les investigateurs affrontent les secrets enfouis d'une ville isolée du Rhodes Island et s'inquiètent du sort d'enfants malades.

À l'affiche

Grace Bell
Cette jeune fille a été mise enceinte par son propre frère, puis assassinée par sa belle-sœur. Enterrée dans une terre jadis sacrée pour les Indiens, encore pleine de puissance magique, elle n'a pas trouvé le repos.

Everett et Amy Bell
Le couple maudit fit passer le meurtre de Grace pour un suicide. Jusque-là sans histoire, bien implantés dans la petite communauté depuis plusieurs générations, ces fermiers avaient sept enfants.

Bert Cunningham
Le médecin de Stafford. Récemment arrivé de la ville, il soigne les jeunes filles comme il a soigné les autres enfants, mais les symptômes sont étranges et toutes ses connaissances sont impuissantes.

Révérend White
Pasteur puritain de Stafford, habité par la même fièvre que celle qui animait les grands prêcheurs puritains de la Nouvelle-Angleterre au 17ème siècle, le révérend White n'aime ni la science, ni la magie.

Injun Joe
Un vieux chaman indien, sans âge, habile dans la préparation de nombreuses potions, de talismans et de charmes. Si personne ne l'aime vraiment, chacun à Stafford vient le voir en grand secret pour profiter de ses philtres d'amour, de ses potions magiques et de ses herbes indiennes aux propriétés étranges.

En quelques mots...

Stafford, Rhodes Island. Une petite ville isolée dans les bois de l'arrière-pays. Les investigateurs vivent là, y reviennent après une longue absence ou y sont appelés à l'aide. Le médecin local se débat avec une étrange maladie, ressemblant à la peste blanche, qui emporte les uns après les autres tous les enfants d'une même famille. Déjà cinq morts en autant de mois. Le temps presse pour sauver les dernières filles encore vivantes. Toute la communauté, menée par le pasteur, se mobilise pour trouver une solution – pour le moins étrange et barbare – quand des rumeurs de sorcellerie ou de possession démoniaque font rejaillir de lointaines pratiques habituelles en Nouvelle-Angleterre.

Implication des investigateurs

Quatre prétirés sont fournis à la fin de ce scénario. Thomas Avery est un enfant du pays, qui revient juste après avoir passé plusieurs années en Europe pour faire la guerre. Kenneth Cook est un auteur de nouvelles et de romans, en pleine crise d'inspiration, qui s'est installé à Stafford pour se refaire. Jane O'Connell est la nouvelle institutrice de Stafford. Elle connaît bien les enfants Bell et a vécu tous ces décès comme des tragédies personnelles. Enfin, le docteur Paul Roach est médecin et professeur à la Brown University. C'est son vieil ami de faculté, le docteur Cunningham qui l'a appelé à l'aide pour diagnostiquer une maladie qui se révèle intraitable. Tous réunis à la pension de la veuve Herber, ils se retrouvent liés par les événements qui agitent la paisible communauté.

Enjeux et récompenses

- Réussir à se faire accepter des autochtones et à participer aux réunions organisées par le révérend White au sujet de l'affaire
- Comprendre l'origine du mal qui touche les enfants Bells, le rôle de Grace Bell et les raisons de sa vengeance
- Faire le nécessaire pour apaiser l'esprit, soit en participant au rituel puritain organisé par le révérend White, soit en obtenant une certaine poudre de la part d'Injun Joe

Ambiance

Ce scénario est plutôt calme et lancinant, mais impose rapidement une ambiance lourde et subtile. Les actions et les paroles des investigateurs ont beaucoup d'importance, car le moindre faux pas peut leur fermer bien des portes et leurs comportements définissent la manière dont les autochtones les considèrent. C'est du Sam Peckinpah – lent et précis, imposant une espèce de faux rythme avant que les choses ne se précipitent et ne tournent à une grande violence sur la fin



Fiche technique

Investigation	●●●●●
Action	●●○○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●●●
Mythe	○○○○○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	⊕⊕⊕⊕⊕
Nombre de joueurs	††††
Type de personnages	Prétirés
Époque	1920

C'est la fin du printemps, en 1922. Malgré sa petite taille, le territoire du Rhodes Island possède des milliers d'hectares d'une forêt dense qui favorise l'existence de petites communautés paysannes. Les bâtiments de briques et les routes pavées de Providence et de Kingston laissent alors la place à des pistes de terre qui traversent des vallées boisées et ombreuses, tandis que les voyageurs y souffrent de la solitude et de l'isolement. Parmi ces forêts mélancoliques se dressent d'anciennes fermes aux murs lépreux, aux fenêtres torves, qui leur donnent un air blême et spectral. Ici, loin de la modernité et des mœurs communes, les habitants suivent encore des coutumes depuis longtemps oubliées par ceux qui vivent à l'extérieur des bois. Le temps passe, emportant nombre de ces traditions, les bizarres et les pittoresques, les charmantes et les grotesques – toutes laissent la place aux nouvelles manières civilisées. Mais elles s'accrochent pourtant ; quand les méthodes modernes ne suffisent pas, on s'en retourne toujours aux vieux remèdes, inquiétants et étranges.
Voici une aventure qui n'appartient pas au Mythe, sans aucune des entités habituelles. C'est l'histoire d'un tragique cas d'inceste et de meurtre, et de leurs conséquences surnaturelles.

Informations pour le gardien

Voici Everett Bell, le fermier. Des moyens modestes, exploitant le sol ingrat de son domaine isolé de Stafford, Rhodes Island, l'homme a toujours entretenu une relation fertile, non seulement avec sa terre, mais aussi avec sa femme Amy. Ensemble, ils ont mis au monde sept enfants, aujourd'hui âgés de six à dix-neuf ans. Malgré les restrictions du mariage et les interdits sociaux, Everett a aussi partagé une passion discrète avec sa propre sœur, Grace. Celle-ci fut fertile, elle aussi, et a donné naissance aux malheurs auxquels les investigateurs seront bientôt confrontés.
Malgré la discrétion du couple incestueux, la femme d'Everett découvrit bientôt leur grande transgression. Choquée, honteuse, Amy fut envahie par la haine et le ressentiment envers sa belle-sœur. Mais elle souffrit en silence : reconnaître l'immense péché de Grace et d'Everett ne ferait qu'attirer les reproches des membres de la communauté sur sa famille, sa maison et ses enfants. Certains secrets, pourtant, ne souffrent pas le silence. En apprenant que Grace était grosse d'un enfant, Amy ne supporta plus la situation plus longtemps. Elle prit son mari à partie et lui proposa une solution rapide, atroce, pour effacer la honte et le secret qui pesait sur la famille. Everett, homme de faible volonté, se soumit. Un soir d'octobre, sombre et froid, Grace se glissa dans la grange de la famille, espérant une étreinte d'Everett. Mais tout ce qu'elle trouva fut le garrot d'un nœud coulant. Amy vibra d'un silence satisfait devant les spasmes de la pauvre femme qui se débattait, tandis qu'Everett se réfugiait dans les ombres de la grange, frottant ses mains calleuses sur ses pantalons pour en faire partir les fibres de la corde et – avec moins de succès – la culpabilité.
Au dernier moment, la tête bizarrement penchée et le corps secoué de spasmes, Grace vit ceux qui lui avaient offert cet ultime instant. Dans son dernier souffle, elle les maudit : « Par le diable, je ne me reposerai pas… le mien ne mourra pas avant les vôtres… vous n'êtes tous que de la viande pour les morts. » Un dernier sursaut et elle était morte.
Everett et Amy appelèrent alors le docteur Bert Cunningham, un médecin de la ville depuis peu dans la région. Le couple affirma qu'Everett cherchait sa sœur et l'avait découverte ainsi – elle s'était pendue dans la grange. Le médecin examina le corps de Grace et découvrit qu'elle était enceinte. Les Bells feignirent la surprise – qui avait pu mettre enceinte la jeune fille et la pousser ainsi au suicide ? Le docteur Cunningham et les Bells décidèrent simplement et rapidement de ne pas faire état de la grossesse, à cause du célibat de la jeune femme et de l'identité inconnue du père.
Seul quelques personnes assistèrent aux funérailles – Everett et Amy, leurs enfants, le docteur Cunningham, le pasteur local et quelques voisins – et le cercueil fermé fut enterré dans le cimetière familial. Ce petit bout de terrain s'étend aux limites du domaine des Bells, à l'orée des bois épais qui recouvrent les environs. De manière significative, c'est aussi un ancien site sacré pour les Indiens. Des résidus d'énergie chamaniques continuent d'imprégner l'endroit. La jeune femme et son secret furent rapidement enterrés, mais fidèle à ses dernières paroles, Grâce à d'autres plans.
Ivre de vengeance, enterrée dans une terre saturée d'anciennes énergies, l'esprit abusé de Grace s'est transformé en spectre. Maintenant, elle n'a plus qu'un seul désir, brûlant : apaiser sa rancune sur les membres de son ancienne famille. Elle sait que le meilleur moyen est d'attaquer les enfants des Bells. Ces jeunes âmes n'offrent aucune résistance à ses prédations ; les tuer infligera un avant-goût de sa souffrance à leurs parents. Grace se gorge avec allégresse de l'énergie vitale des enfants, se délectant des traumatismes émotionnels qu'elle cause. Le spectre est normalement invisible aux yeux des humains, uniquement perçu lorsqu'un frisson parcourt l'endroit où il flotte ou lorsqu'un courant d'air froid traverse les lieux. Comme il est désincorporé, les barrières comme les murs ou les portes fermées ne l'arrêtent pas. Les animaux sont cependant sensibles à sa présence et se sentent mal à l'aise : les chiens aboient et fuient, les chats se hérissent et feulent en direction de la forme invisible.

Impliquer les investigateurs

Les personnages n'ont aucune connaissance de l'étrange. Ce sont des habitants de Stafford, d'anciens habitants ou des étrangers appelés ici pour enquêter sur les drames du domaine des Bells. Voici, rapidement, qui ils sont :

Thomas Avery

Thomas a grandi à Stafford et il est revenu ici après avoir servi durant la Grande Guerre. Il entretenait une relation privilégiée avec sa cousine, Grace Bell, avant de partir à l'armée. Après la guerre, Thomas passa quelques années à errer sans but en Europe, puis il en

vint à regretter son foyer et ceux qu'il avait laissés derrière lui. Il vient tout juste de revenir au pays, en route pour Stafford où il espère reprendre sa vie et impressionner Grace avec son nouveau statut. Il espère renouer son ancienne relation et se marier avec la fille.

Kenneth Cook

Cet auteur de roman pulp est un nouveau venu à Stafford – il réside chez la Veuve Herber. Il est en ville pour s'isoler des distractions et dénicher des histoires de fantôme locales pour nourrir ses histoires. Certains autochtones affirment que cet endroit isolé du Rhodes Island fut jadis le foyer de druides têtus qui traversèrent l'Atlantique dans les temps préhistoriques. Pourquoi ils vinrent ici et ce qu'ils devinrent, personne ne le sait mais Cook espère trouver d'anciennes ruines qui pourraient corroborer cette légende. Même sans vestiges couverts de terre et de ronces, cette légende ferait une sacrée histoire pulp. Cook a réussi à dénicher une autre histoire locale, un gouffre béant dans le granite, quelque part dans le bois – un endroit appelé « Perdition Pit ». Ce trou dans la terre, de trois mètres de large, de trente mètres de long, de cinq mètres de profondeur, coupe la terre et serait une entrée vers les enfers, si on en croit les traces de sabot dans la roche qui se dirigent vers les profondeurs. Cook a essayé d'explorer le gouffre mais n'a trouvé ni caverne ni portail vers le domaine de Satan. Il pourrait bien y remédier dans sa prochaine histoire, en s'autorisant quelques licences créatives.

Jane O'Connell

Institutrice nouvellement arrivée à Stafford, Jane s'est liée d'amitié avec la veuve Herber, qui dirige une pension de famille et qui amène régulièrement des cookies et d'autres friandises aux élèves de l'école. Jane est fréquemment invitée à la table de la veuve, cette dernière appréciant l'éducation de l'institutrice et sa manière parfois libre de penser. En retour, Jane apprécie l'atmosphère familiale et les discussions du lieu. Jeune, brillante, idéaliste, Jane a le cœur brisé par la souffrance et les morts qui touchent la famille Bell. Rachel et Susan, les deux derniers enfants des Bells sont ses pupilles.

Paul Roach

Collègue et ami personnel du docteur Cunningham, le Docteur Roach est appelé à Stafford par une lettre de celui-ci (voir document 1)

Cher Paul
Bien le bonjour de Stafford, Rhodes Island.
Mon nouveau cabinet se développe continuellement depuis que je suis arrivé l'été dernier. Tu seras étonné d'apprendre que je suis le premier médecin professionnel que ces gens-là voient. Depuis des décennies, les habitants de Stafford se sont contentés de remèdes de bonnes femmes pour guérir tous leurs maux. Ce sont des gens isolés, mais amicaux et travailleurs. L'endroit parfait que je cherchais pour lancer mon cabinet. Assez proche de Boston et de ses cercles, mais aussi un endroit neuf qui n'a jamais encore bénéficié des progrès de la médecine.
J'oserai dire que certaines des croyances locales n'ont pas changé depuis l'époque où leurs ancêtres échangeaient des perles, des bouteilles et des histoires avec les tribus indiennes qui habitaient dans les bois.
Ce qui m'amène au nœud de l'affaire : j'ai ici une famille qui souffre d'un mal que je n'arrive pas à identifier. Je l'ai traité comme s'il s'agissait de tuberculose, mais les locaux ont d'autres idées, passablement dingues, je dois dire. J'ai bien peur qu'ils ne prennent des mesures assez extrêmes. Comme je suis relativement nouveau dans le village et que mes méthodes se sont révélées inefficaces jusqu'à présent, les villageois semblent vouloir faire autrement. J'aurai vraiment besoin d'un coup de main pour ramener les locaux dans la lumière de la science moderne, ou au moins pour étudier les choses bizarres qui ont lieu par ici. Tes talents naturels, tes connaissances – et ton amitié – seraient grandement appréciés par les temps qui courent.
S'il te plaît, viens aussitôt que tu pourras. Envoie-moi un télégraphe que je puisse l'organiser pour ton séjour. J'ai le regret de dire que ma maison est fort petite et totalement inadaptée pour recevoir des invités, mais il y a une très bonne pension en ville, dirigée par une vieille dame charmante. Tu la trouveras très agréable et je prendrai, bien entendu, tous les frais de ta visite à ma charge.

Avec toute mon amitié,
Bert Cunningham

Document 1 : Lettre d'un ami

L'histoire

Arriver en ville

Kenneth Cook, arrivé depuis peu, habite à la pension de la veuve Herber. Jane O'Connell, une autre habitante récente de Stafford, est l'invitée régulière de la table vespérale de Madame Herber. Ceux qui arrivent à Stafford au début de l'histoire (Thomas Avery, le docteur Paul Roach) peuvent se rencontrer dans le train ou au cours du trajet en taxi jusqu'à la ville.
Les investigateurs qui voyagent en train arrivent à la gare de Kingston, où une voiture de la compagnie Falcon Cab attend, le moteur au ralenti. Le trajet dure peut-être une heure. Le chauffeur ne sait pas grand-chose sur Stafford, en tout cas rien sur les sujets importants de cette histoire. Tous les nouveaux venus en ville séjournent chez la veuve Herber. Si le gardien le désire, une manière simple et rapide de réunir les investigateurs est de les convier à la table du dîner de la veuve. Sa cuisine est délicieuse, à ne surtout pas manquer.

La maison du docteur Cunningham

Le taxi s'arrête en fin d'après-midi devant une maison, petite mais bien entretenue, non loin du centre-ville. Un panneau de bois fixé au bandeau de la porte indique « B. Cunningham, médecin ». Le docteur, qui attendait la visite de son ami, le docteur Roach, apparaît bien vite et offre de payer le taxi.

Le docteur Cunningham est un jeune quadragénaire, affable et urbain. Il invite le docteur Roach à l'intérieur et l'aide à porter ses bagages ; il explique à son invité qu'il l'emmènera chez la veuve Herber une fois qu'il aura eu l'occasion de lui souhaiter la bienvenue. La moitié de la maison est consacrée au cabinet de médecine, tandis que l'autre est réservée aux appartements du médecin. Le docteur Cunningham offre à son invité un fauteuil confortable dans son bureau, un grand verre de thé glacé et une bonne conversation. Le bureau est situé derrière la salle d'attente et la salle d'examen, séparé par une paire de porte-fenêtre. C'est une pièce confortable, aux meubles couverts de cuir, aux grandes bibliothèques emplies de journaux et de livres médicaux, richement parfumée par le tabac à pipe. Les deux hommes peuvent parler du « bon vieux temps » à la faculté de médecine et échanger des nouvelles de vieux amis ou d'anciens rivaux.
Si le joueur de Roach aborde le contenu de la lettre, Cunningham coupe court à toute discussion à ce propos. Après quelques instants, il soupire, frappe légèrement sur ses cuisses et se lève de son propre fauteuil.
« Tu as eu un long voyage et il se fait tard, dit-il. Nous parlerons boutique demain. De plus, je dois te conduire à la pension de la veuve Herber avant que l'heure ne soit trop avancée. Si nous nous pressons, tu seras peut-être même à l'heure pour le dîner. Personne ne cuisine comme cette chère vieille dame. »
S'emparant des bagages de son ami, le docteur Cunningham ouvre le chemin jusqu'à une Sedan noire dernier modèle et conduit Roach jusqu'à la pension en peu de temps. Il introduit le docteur Roach à la veuve et aux autres investigateurs, au moment où ceux-ci se préparaient à s'installer pour dîner. La veuve propose volontiers une chambre au deuxième étage et invite les deux médecins à partager le repas.

La pension de la veuve Herber

Le repas est simple mais délicieux – poulet rôti aux herbes, purée de pommes de terre, maïs et carottes. Il y a du soda, du thé glacé, du lait et de l'eau à boire, mais aucun alcool. La veuve dirige la conversation. Elle veut tout savoir du visiteur du docteur Cunningham, le docteur Roach. Bert Cunningham est franc et explique à la tablée qu'il a invité son confrère et ami afin de découvrir l'origine du mal qui frappe la famille Bell.
Avec tout le respect qu'il doit à la veuve, Cunningham affirme qu'il est difficile d'obtenir une vue objective de la situation auprès des locaux. Des personnes éduquées, avec une perspective plus universelle, ont ici leur intérêt. D'ailleurs, peut-être que ceux qui partagent ce repas voudraient aider ? De plus, au-delà des raisons personnelles qu'il a de s'impliquer dans cette affaire, Cunningham aimerait écrire un article sur l'incident dans le journal médical et aurait bien besoin d'aide pour sa rédaction – et tous les investigateurs seraient bien entendu associés à celui-ci. Cunningham explique que le docteur Roach doit passer le voir dans la matinée pour discuter du cas – les autres hôtes seront les bienvenus. Cunningham quitte la compagnie juste après le souper, déclinant poliment l'invitation de la veuve à partager un café et une part de tarte à la rhubarbe. Les investigateurs sont, bien entendu, libres de profiter de cette offre.
La veuve Herber est une vielle dame, aimable, qui s'assure que ses hôtes ne restent pas des étrangers bien longtemps les uns pour les autres. Elle ne connaît pas les Bells si bien que cela : Everett ne vient pas souvent à l'office et elle trouve que Amy Bell est une personne bien amère. Leur plus proche voisin, Bob Muson, lui a glissé qu'il a vu des choses « bien étranges » se passer autour de la ferme Bell au cours de l'année passée ; la veuve n'a pas encore pu trouver ce qu'il entendait par ça (« c'est un vieux bouc qui sait se montrer bien cryptique, parfois ! » dit-elle avec humour). Elle pense que c'est grand dommage que la jeune Grace Bell soit morte tôt dans l'année et que maintenant une maladie affreuse touche la famille, surtout « ces pauvres enfants ».
Son prénom est Ruth, mais personne à Stafford ne l'appelle autrement que la veuve Herber ou la Veuve. Il y a plusieurs décennies, quand elle était jeune et belle, son mari Lemuel s'engagea dans l'armée de l'Union et mourut dans une escarmouche en Virginie. Sans enfant, dévastée par la mort de son époux, elle ne se remaria jamais. Au cours des ans, elle a progressivement pris la place d'une mère pour la ville, surtout pour les jeunes femmes et les jeunes couples. La veuve Herber a une forme remarquable pour son âge et elle a encore toute sa tête. Elle prépare des mets excellents et sa tarte à la rhubarbe est particulièrement renommée. Elle en sait un bout sur la ville et son histoire, y compris les vieilles légendes – c'était un endroit où les Indiens se retrouvaient avant que les colons n'arrivent.
Elle se rappelle aussi que Injun Joe, un autre habitant de Stafford, était déjà un homme adulte quand elle était petite – « il doit être vieux » dit-elle d'un air malicieux, sans aucune trace d'ironie. Elle sait vaguement que Joe est une sorte de mystique (« il prédit l'avenir aux jeunes couples… ce genre de choses. ») et elle renvoie les investigateurs vers lui s'ils parlent ouvertement d'éléments surnaturels dans cette affaire.
Afin de boucler les fins de mois, la veuve Herber loue des chambres dans son immense ferme – un héritage de la famille de son époux. Le loyer est ridiculement bas, mais les hôtes doivent se débrouiller pour le ménage. La pension de la veuve Herber est ce qui ressemble le plus à un hôtel à Stafford. Les repas, chaleureux, sont pris en commun. Le vieux bâtiment a le luxe de posséder une plomberie intérieure et pas moins de deux salles de bain – néanmoins, aucune n'est réservée à une chambre en particulier. Les hôtes actuels sont Jane O'Connell et Kenneth Cook. Thomas Avery et Paul Roach les rejoignent. Avec quatre locataires, la veuve Herber installe le panneau « complet » pour la première fois depuis des années.

Les réactions de la veuve Herber face aux investigateurs

Paul Roach : la veuve est impressionnée par la politesse et l'éducation du docteur Roach, sans en être pourtant intimidée. Elle est bien disposée envers le docteur Cunningham et

Docteur Bert Cunningham

40 ans, médecin inquiet

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	70

Compétences

Bibliothèque	40 %
Comptabilité	32 %
Crédit	40 %
Médecine	60 %
Négociation	30 %
Persuasion	30 %
Premiers soins	75 %
Psychanalyse	30 %
Psychologie	30 %
Sciences de la vie : biologie	40 %
Sciences de la vie : pharmacologie	50 %

Langues

Anglais	80 %
Latin	54 %

Combat
Aucun

Veuve Herber

81 ans, commère amicale

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	aucun
Points de Vie	13
Santé Mentale	70

Compétences

Commérages locaux	89 %
Crédit (à Stafford uniquement)	65 %
Cuisine familiale	75 %
Persuasion	65 %
Sciences occultes	35 %
Travaux d'aiguille	70 %

Langues

Anglais 40 %

Combat

Aucun

traite son confrère avec la même gentillesse et le même respect que lui.

Thomas Avery : la veuve Herber est aux petits soins pour le jeune Thomas, remarquant comment « d'une grande bringue d'adolescent, il est devenu un jeune homme élégant et costaud. » Elle le pousse à manger et cherche à lui fournir ce dont il a besoin à la moindre opportunité.

Kenneth Cook : la veuve n'est pas trop sûre de savoir comment considérer un homme qui gagne sa vie en écrivant des histoires. Elle a écouté et raconté des histoires toute sa vie, et ça lui semble bizarre de faire de l'argent avec « des contes de vieilles femmes et de veillées au coin du feu » — ainsi considère-t-elle les œuvres de fiction. Cependant, c'est une vieille dame très gentille et elle est impressionnée par l'imagination débordante de Cook, un hôte délicieux s'il est curieux.

Jane O'Connell : la fille que Ruth Herber n'a jamais eue, elle est aux petits soins pour elle – comme pour Avery. Secrètement, la vieille dame espère que ces deux-là feront la paire et elle encourage la naissance d'une histoire entre eux deux.

Le reste de Stafford

Petit village rural, le « centre-ville » de Stafford est constitué de la rue principale et de quelques habitations éparses. En plus de la pension de la veuve Herber, on peut y trouver une église isolée (Free Christian), une taverne et un magasin général qui sert aussi de bureau de poste et de station d'essence. La maison et le bureau du constable Chilton sont aussi en ville, tout comme le cabinet du docteur Cunningham. Tous ces lieux sont à quelques minutes à pied les uns des autres. Il vaut mieux utiliser un attelage ou un véhicule à moteur pour rejoindre les fermes extérieures dans un temps approprié ; à pied, visiter ces endroits prend du temps – et c'est une tâche épuisante.

Une autre visite au docteur Cunningham

Le docteur Cunningham invite ses invités dans son bureau. Il fait bon accueil aux investigateurs qui se sont joints à Paul Roach, sincèrement heureux d'avoir l'opinion et les conseils de personnes éduquées, ouvertes, pour contrer la menace locale. Il offre du café, de la limonade ou de l'eau de seltz à qui veut. Une boite de cigares circule parmi les hommes – du tabac cubain de bonne qualité – tandis que Cunningham allume une pipe en cerisier, utilisant le tuyau pour ponctuer son histoire.

Les déclarations de Cunningham

« Je suis à Stafford depuis un an. J'ai quitté mon cabinet de Providence pour venir m'installer ici – je me suis rendu compte que de nombreux habitants ruraux du Rhode Island n'ont jamais pu profiter du progrès des sciences médicales. Nous sommes au vingtième siècle et pourtant, les habitants de nombreux coins isolés, dans les régions forestières, en sont toujours à se soigner comme aux temps des colonies. C'est révoltant ! J'ai travaillé dur pour établir un lien de confiance avec la communauté. Pas mal ici, surtout les anciens, se méfient encore de moi, le « docteur de la ville » ; lentement mais sûrement, je suis parvenu à entamer leur réserve, grâce à une bonne médecine et en étant un bon voisin.

« Même ainsi, il y a encore ce vieux type à moitié indien qui se fait appeler Injun Joe et qui vit juste à l'extérieur de la ville. C'est une sorte d'homme-médecine, qui vend des médicaments étranges et des babioles idiotes : des philtres d'amour, des amulettes ensorcelées et d'autres fadaises du genre. Un type inoffensif en lui-même, mais un danger si on va le voir pour obtenir de véritables remèdes pour des problèmes médicaux réels. Je n'ai rien contre lui, vraiment, mais la science doit vaincre les superstitions, vous comprenez ? »

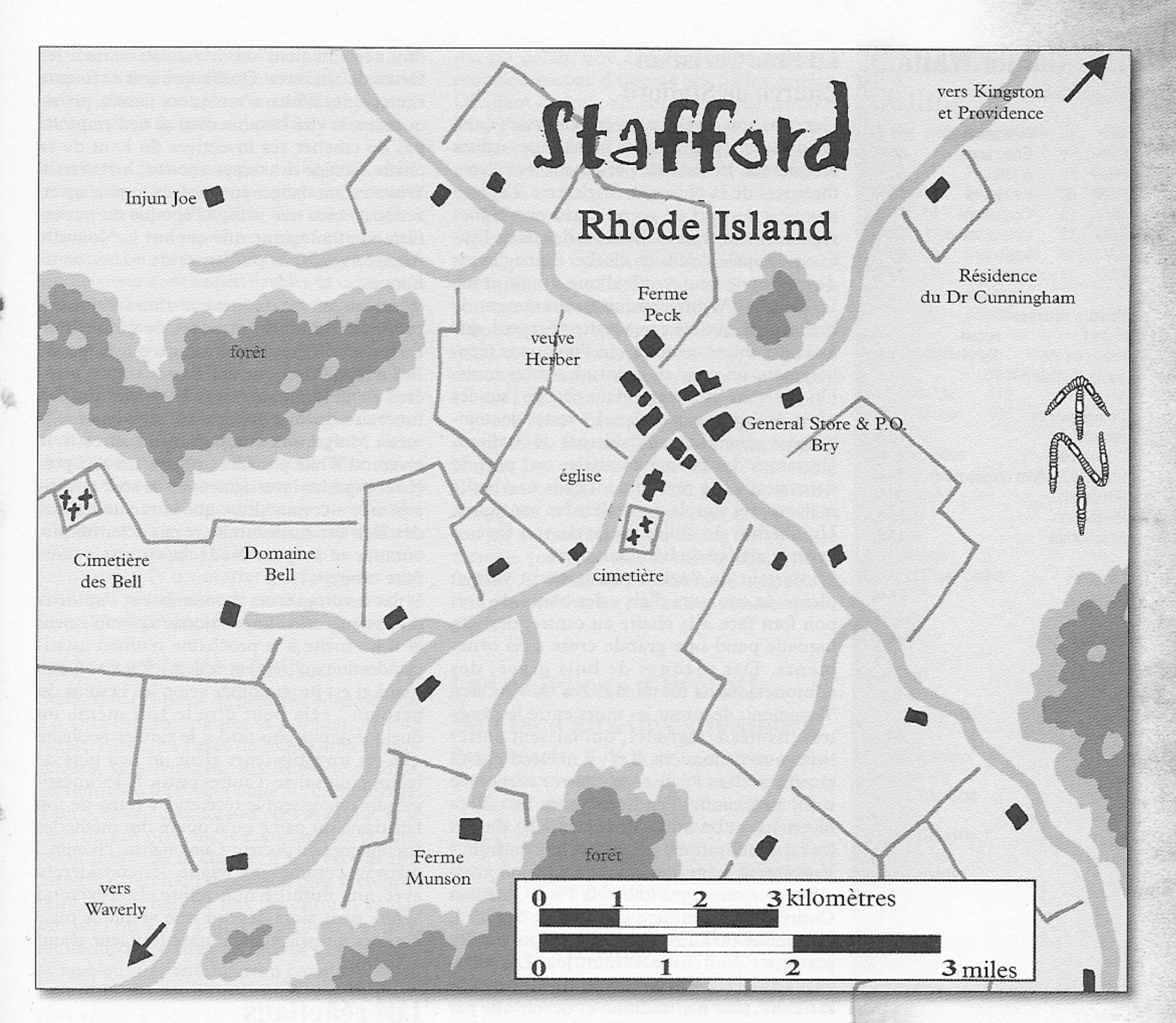
Le docteur Cunningham tousse, vide un peu de cendre de sa pipe dans une petite poterie sur une desserte et continue : « Depuis six mois – depuis la fin novembre – j'épuise mes talents médicaux contre une maladie qui décime une famille locale, les Bells. C'est une famille assez nombreuse qui vit non loin, près des bois. Enfin, *c'était* une famille nombreuse. Voyez-vous, la maladie semble œuvrer à travers la famille avec une régularité décourageante, du plus jeune au plus âgé des enfants. Toutes les quatre ou cinq semaines, un nouvel enfant tombe malade et meurt. La progression, de la déclaration des symptômes à la mort, est incroyablement rapide, comparable à rien de ce que j'ai connu. Provisoirement, j'ai identifié la maladie comme étant une forme de Tuberculose, une consomption pulmonaire si vous voulez. Même ainsi, je n'ai jamais vu un mal œuvrer si vite à l'intérieur d'une famille. Il faut des années, pas des mois ou des semaines, pour perdre autant de membres d'une même famille. C'est exaspérant, mais aucun de mes remèdes n'a fonctionné jusqu'à présent. »

Le médecin se renfrogne, comme s'il contemplait quelque chose de dégoûtant, puis continue : « les autochtones ont été d'abord heureux de me laisser faire pour tenter de vaincre la maladie. Tandis que les mois passaient et que toujours plus d'enfants mourraient, leurs voisins et les paroissiens se sont inquiétés. Désormais, ils mettent ouvertement en doute mes compétences médicales et chuchotent que quelque chose d'autre qu'une maladie est à l'œuvre. Encore des foutaises superstitieuses, mais les gens ont besoin de blâmer quelque chose quand tout va mal et qu'ils ne peuvent rien y faire. En tant qu'étranger, je ne sais rien des commérages locaux, mais j'ai peur qu'ils ne préparent quelque chose de radical, d'affreux, pour mettre fin à la maladie. Je pense qu'ils ont peur que ce qui affecte les Bells ne se propage à leurs propres familles.

« Étrangement, les locaux n'ont pas mis Everett Bell à l'écart – c'est le patriarche de la famille – et ils l'invitent à leurs réunions. J'ai tenté d'obtenir des informations auprès d'Everett à chaque fois que je suis allé chez lui, mais sans succès. Est-ce que vous pouvez m'aider dans cette histoire ? si vous pouviez découvrir des choses, ça serait une bénédiction. Je déteste voir les sciences et la médecine ainsi bafouées par des inepties et des superstitions. »

Discussions ultérieures

Si, à un moment ou à un autre, les investigateurs indiquent qu'ils savent que Grace était enceinte



au moment de sa mort, le Dr Cunningham le confirme d'un soupir. Éventuellement, si les investigateurs n'avancent pas et qu'ils ratent ce fait important, le bon docteur peut avoir un cas de conscience et informer Paul Roach que Grace attendait un enfant et qu'il a aidé les Bells à couvrir l'histoire : « Les Bells n'avaient pas la moindre idée de l'identité du père, dit-il, sur la défensive. Apparemment, la fille ne voyait personne et ils s'angoissaient à l'idée d'ajouter un autre scandale au suicide et… j'ai accepté. De toute manière, il n'en serait rien sorti de bon. »

Le docteur Cunningham a manqué le fait que Everett Bell était le seul homme sur la ferme et que Grace ne voyait personne du village. En mettant ces faits bout à bout, un soupçon affreux voit le jour : si on présente la logique de la situation au médecin, ce dernier est abasourdi et scandalisé. Profondément troublé, il ne sait plus que faire. Devrait-il parler à d'autres personnes à Stafford de la faute d'Everett et de Grace ? Si oui, à qui ? Et quel bien cela ferait-il ?

Les réactions de Cunningham face aux investigateurs

Paul Roach : un vieil ami et un confrère depuis de nombreuses années. Il lui confierait sa vie sans hésitation.

Thomas Avery : Cunningham est chaleureux et amical avec le jeune homme, et plutôt impressionné par ses états de service dans l'armée. Il accueille le retour d'Avery en ville avec une poignée de main franche et un commentaire inconsciemment paternaliste : « avec ces braves jeunes hommes qui ont vu du monde, nous parviendrons à civiliser ces vieilles forêts, n'est-ce pas ? »

Kenneth Cook : le docteur considère Cook comme un compagnon intelligent et érudit et regrette que l'homme ne soit en ville que pour une visite, aussi longue soit-elle. Cook pourrait bien être l'homme qui pourrait aider Cunningham et son ami Roach à écrire l'affaire Stafford pour le bulletin médical, une fois que tous les faits auront été connus.

Jane O'Connell : Bert Cunningham apprécie beaucoup les femmes, bien qu'il soit extrêmement timide et tente de conserver toujours d'un air professionnel, amical et engageant. Il trouve la présence de O'Connell à Stafford délicieusement stressante. Toute conversation directe avec elle est ponctuée d'un nombre certain de « euh » et de fanfaronnades animées qui cachent son intérêt et sa timidité. Qu'elle demande son aide pour n'importe quoi et il se révélera passionnément empressé.

Rev. Daniel White

34 ans, croisé de Dieu

APP	10	Prestance	50 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	aucun
Points de Vie	13
Santé Mentale	70

Compétences

Baratin	70 %
Comptabilité	25 %
Crédit (à Stafford uniquement)	75 %
Négociation	60 %
Persuasion	75 %
Psychologie	40 %

Langues

Anglais	65 %

Combat

Aucun

La Free Christian Church de Stafford

Cette maison du Seigneur en bois, assez quelconque, est typique de ces nombreuses églises autonomes, isolées, qui parsèment les villages forestiers de la Nouvelle Angleterre. Le bâtiment est couvert de grands bardeaux blancs régulièrement réparés. Juste au-dessus de l'entrée principale s'élève un clocher d'une dizaine de mètres de haut, coiffé d'une simple croix.

Le révérend White conduit suffisamment de brebis pour que les vitres restent propres, que les bancs soient vernis et que l'on donne régulièrement un coup de peinture sur les murs. Un cimetière assez important occupe l'un des côtés de l'église, accueillant les restes de nombreuses générations d'habitants de Stafford. Certaines des pierres tombales ont plus de deux siècles. Le révérend vit dans une petite maison, très simple, juste derrière son église. Un chemin de dalles mène de son foyer à l'entrée arrière du bâtiment sacré.

L'intérieur de l'église relativement vide et pleine de courants d'air ; des bancs de bois poli font face à la chaire au centre, derrière laquelle pend une grande croix sans ornements. Des plaques de bois gravé, des admonestations morales tirées de l'Ancien Testament, décorent les murs entre les fenêtres, hautes et ogivales, qui laissent entrer beaucoup de lumière. Il n'y a ni électricité ni chauffage dans l'église ; la chaleur corporelle suffit à réchauffer l'endroit durant les offices hivernaux et on utilise des chandelles durant les rares utilisations vespérales de l'endroit.

Vaguement protestante, avec une teinte malsaine de retenue puritaine, la Free Christian Church est le seul lieu de culte de Stafford, chrétienne ou autre, si on ne compte pas les pratiques douteuses d'Injun Joe. Les villageois la fréquentent avec une certaine assiduité, plus par tradition et devoir que par réel zèle. Néanmoins, si les membres de la congrégation manquent d'enthousiasme, leur pasteur en a pour eux tous.

Le révérend White lui-même est un jeune trentenaire, petit, rubicond, charnu, les cheveux rougeoyants et des yeux dévalés qui brûlent du feu des fanatiques derrière d'épaisses lunettes cerclées de fer. Ses vêtements rappellent ceux d'un vicaire anglais des temps passés. C'est intentionnel : il idolâtre les révérends Cotton Mathers et Ward Phillips, célébrités des temps du puritanisme. Tous ceux qui ne sont pas d'accord avec le révérend White ou qui ne montrent pas le respect approprié dû à un homme d'église, sont considérés comme perdus au mieux, voire carrément maléfiques. L'homme adore les sermons impromptus, toujours ardents, la figure de plus en plus rouge, postillonnant sans pouvoir se contrôler tandis qu'il se met dans tous ses états à propos d'un maléfice réel ou imaginaire. Il n'hésite pas à saisir une badine pour corriger les plus jeunes, ceux qu'il faut immédiatement remettre dans le droit chemin – bien qu'il ne portera sans doute pas la main sur les hommes adultes ou sur les femmes.

Le révérend White n'est pas un ami d'Injun Joe, « le peau-rouge qui adore le diable », qui s'est révélé imperméable aux efforts du pasteur pour le convertir. Pour le révérend, cela ne signifie qu'une seule chose : le vieil Indien doit certainement servir volontairement les forces de ténèbres. Quelle que soit sa fougue rhétorique, White n'attaquera jamais physiquement le vieil homme mais ça ne l'empêche pas de cracher ses invectives du haut de sa chaire. Vestige des temps anciens, le révérend White est un danger en parole bien plus qu'en actions – bien que jadis, à l'époque du puritanisme pathologique que connut la Nouvelle Angleterre, il eût pu causer de vastes souffrances.

White est, en fait, le meneur d'une clique qui prévoit d'exhumer les restes de Grace Bell. Le révérend White est convaincu que la famille Bell a réveillé quelque mal monstrueux – peut-être en dérangeant, sans le savoir, un site funéraire ou magique païen avec leurs cultures. Malgré son comportement agressif, le révérend White pourra se révéler un allié précieux pour les investigateurs s'ils sont enclins à penser – comme lui – que la racine du mal des Bell est surnaturelle, « pas scientifique, comme ce stupide médecin voudrait nous faire croire ».

Si les investigateurs reconnaissent l'autorité du pasteur, cela l'impressionne favorablement et il les invite à la prochaine réunion quasi-clandestine qui se tient le soir à l'église. Cette réunion est programmée selon les besoins du gardien : cela peut être le soir même ou quelques nuits plus tard si le gardien souhaite que les investigateurs aient un peu plus de temps pour suivre d'autres pistes. Si les investigateurs repoussent le révérend, à cause de son fanatisme ou parce qu'il doute des méthodes scientifiques du docteur Cunninghan, l'homme, mauvais comme une teigne, les considérera avec une inimitié non feinte. Le révérend White peut alors devenir une véritable plaie pour les investigateurs durant tout leur séjour à Stafford.

Les réactions du Révérend White face aux investigateurs

Paul Roach : le prêcheur est d'abord méprisant envers Roach, dû à son hostilité pour tous les hommes de science, qu'il considère comme une menace vis-à-vis de la Vérité du Verbe. Lors de leur première rencontre, le révérend White ne pourra s'empêcher de faire des commentaires narquois – « Et bien, encore un homme de *science* qui vient à la rescousse, hein ? Vous feriez mieux d'abandonner vos microscopes et vos manuels pour vous intéresser au seul *Véritable Livre* qui compte ! (il produit alors une petite bible de l'une de ses poches et tape du doigt sur la couverture, à seulement quelques centimètres de la figure du médecin). Je suppose que vous êtes d'un de ces crétins qui croit dans l'évolution, non ? » Si Roach reste calme ou émet des commentaires lénifiants, White cesse rapidement ses provocations. Il peut même finir par trouver l'homme de science tolérable, même s'il se trompe évidemment. Si Roach relève le gant et réplique à la face du saint homme, des scènes inconfortables vont indubitablement suivre.

Thomas Avery : le révérend White est complètement indifférent au retour du villageois, bien qu'il se rappelle vaguement qu'il lui a

tapé sur les doigts durant l'école du dimanche parce qu'il gribouillait durant les leçons de prière. Ainsi sont les jeunes hommes, rarement avec le Seigneur dans leurs esprits.

Kenneth Cook : pourquoi un homme adulte gaspillerait-il les talents que Dieu lui a donnés pour écrire des contes de fées immatures et macabres – voilà quelque chose que ne peut concevoir le révérend White. Mais, les voies du Seigneur sont impénétrables et cet auteur égaré peut encore, un jour, en venir à écrire des histoires inspirantes à propos de miracles et de martyrs. L'espoir fait vivre.

Jane O'Connell : Le révérend White pense que toutes les femmes descendent d'Eve – et tout le monde sait ce qui arriva alors. Cette institutrice n'est pas différente du reste de ses sœurs. Ce sont des créatures magnifiques – les femmes sont magnifiques – mais faibles d'esprit et infligées de malaises émotionnels. White estime que O'Connell est une bonne institutrice (« un métier parfait pour une femme ») et son attitude oscille entre neutralité et phallocratisme.

Le constable John Chilton

Stafford n'a ni poste de police ni hôtel de ville. La ville est trop petite, sa population trop rurale. Aussi, les caves de John Chilton, profondes, sans fenêtres, aux murs de granite, servent-elles de prison pour la communauté. John Chilton, comme son père avant lui, et le père de son père, est le constable de la ville, ayant hérité de la charge. S'il n'est pas très inspiré, Chilton n'est pas non plus incompétent. Il ne cherche pas les ennuis, et des ennuis, on en a peu à Stafford. Parfois, l'homme doit abattre un animal qui a attrapé la rage ou doit enfermer un ivrogne pour la nuit. Chilton est au courant du petit complot visant à déterrer la pauvre Grace et à brûler ses restes. Il pense qu'Everett Bell lui-même est d'accord pour tout ça et qu'aucune loi n'est violée (de toute façon, il n'a aucune référence légale sous la main) – le mieux est d'ignorer tout ça et de laisser ses voisins se débrouiller. De plus, s'il y a vraiment un fantôme ou un esprit maléfique dans l'histoire, Chilton préfère vraiment que quelqu'un d'autre gère le problème. Si les investigateurs insistent pour que Chilton arrête la mise au bûcher, l'homme de loi rustique leur répond calmement de s'occuper de leurs oignons. Le constable doit son poste à la communauté et si la communauté veut gérer les choses à sa manière, qu'il en soit ainsi. Point à la ligne.

Le domaine Bell et autres

Le domaine de la famille Bell s'étend au sud-ouest de Stafford, en bordure d'épaisses forêts de pins et de feuillus et de quelques marécages. Couvrant une trentaine d'acres, la ferme se suffit à elle-même – il y a assez de pommes, de foin, de porcs et de poulets pour qu'ils en vivent.
Si les investigateurs approchent de la ferme en plein jour, ils sont accueillis par un bruit affreux, un gémissement inhumain de terreur et de souffrance. En débouchant au coin d'une grange, ils surprennent Everett Bell en train de saigner un cochon pour le préparer. L'animal est suspendu au-dessus de sa bauge par un palan, une épaisse chaîne de métal enroulée autour d'une de ses pattes arrière. Oscillant de long en large, l'animal paniqué fend l'air de ses trois autres pattes et hurle tout ce qu'il peut. Everett Bell, un long couteau à la main, stabilise l'animal d'une main et égorge le cochon de l'autre. Il y a un gargouillis écœurant, puis un flot de sang rouge éclabousse le sol et les bottes du fermier. Des investigateurs urbains, peu habitués au massacre froid et brutal des animaux de boucherie peuvent éventuellement perdre 0/1 SAN.
Tandis que les spasmes de l'animal se calment et qu'il se vide, Everett Bell, éclaboussé de sang et tenant encore son couteau luisant, se tourne pour accueillir les visiteurs : « qu'èce-j'peux faire pour vous ? demande-t-il sourdement. Everett Bell est le patriarche de la famille. Des années de dur labeur l'ont vieilli. C'est un homme faible et, à présent, terrifié. Ses péchés et les événements qui se sont abattus sur sa famille ont eu raison de sa santé mentale (on peut dire la même chose de sa femme). Il dissimule sa conscience coupable et son profond malaise sous un masque laconique.

Les réactions d'Everett Bell face aux investigateurs

Paul Roach : Si Everett ne dit pas grand-chose aux investigateurs, de peur de se couper et de trop en révéler, c'est particulièrement vrai en présence de Paul Roach. Le fermier sent instinctivement la distance qui existe entre lui-même et cet homme intelligent et éduqué. Toute personne qui a autant été à l'école éveille la suspicion d'Everett et augmente son malaise, bien qu'il fasse de son mieux pour ne pas le montrer. Si Roach presse Everett sur certains points, celui-ci se fâche et clôt la conversation d'un « Ouais, v'devriez zaller voir le doc Cunningham si vous v'lez poser t'ces questions. »

Thomas Avery : Everett se rappelle bien de Thomas – en particulier de l'attrait qu'il exerçait sur Grace. D'une manière perverse, cela fait de lui un rival même si Grace n'est plus là maintenant. Si Everett est démasqué et que les choses devaient tourner à l'affrontement, il est certain qu'Everett tournerait son agressivité contre Thomas en premier lieu. Tout d'abord, Everett feint l'amitié (« beh, donc, qu't'as grandit, m'vieux ! ») et regrette que Grace soit plus là, mais au plus profond, il considère toujours Thomas comme un intrus dans sa relation avec Grace.

Kenneth Cook : Everett ne s'intéresse pas aux livres et à ceux qui les écrivent. Le seul qu'il ait jamais lu, c'était la Bible… il y a bien longtemps.

Jane O'Connell : Everett la trouve plutôt jolie, mais bien entendu, elle ne vit pas sous son toit et donc, elle reste hors de sa portée. De plus, il a bien d'autres chats à fouetter en ce moment. Everett est sincèrement reconnaissant de l'inquiétude de l'institutrice pour ses enfants, et le conflit fait rage dans son esprit tandis qu'il examine son rôle dans ce qu'il suspecte être à l'origine de leurs décès. S'il y a une quelconque chance qu'il s'ouvre à

Constable John Chilton

40 ans, policier bucolique

APP	11	Prestance	55 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	12
Santé Mentale	50

Compétences

Droit	40 %
Persuasion	40 %
Pilotage	50 %
Pistage	50 %
Psychologie	40 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langues

Anglais	50 %

Combat

Poings	60 %
dégâts 1D3+1D4	
Saisie	55 %
dégâts spéciaux	
Coup de tête	10 %
dégâts 1D4+1D4	
Pieds	40 %
dégâts 1D6+1D4	
Revolver .45	55 %
dégâts 1D10+2	

Everett Bell

39 ans, Fermier coupable

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	20

Compétences

Comptabilité	30 %
Négociation	30 %
Athlétisme	30 %
Crédit (à Stafford uniquement)	50 %
Pilotage	35 %
Métier : électricien	30 %
Premiers soins	30 %
Métier : mécanicien	40 %
Médecine vétérinaire	50 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	50 %

Langues

Anglais	45 %

Combat

Fusil de chasse	36%
dégâts 2D6	
Couteau à saigner les porcs	40 %
dégâts 1D6+1+1D4	

Amy Bell, 47 ans

femme acariâtre

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	aucun
Points de Vie	13
Santé Mentale	25

Compétences

Athlétisme	30 %
Baratin	53 %
Comptabilité	40 %
Crédit (à Stafford uniquement)	50 %
Faire la tronche	80 %
Médecine vétérinaire	25 %
Négociation	40 %
Persuasion	55 %
Premiers soins	40 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	50 %
Travaux d'aiguille	60 %

Langues

Anglais	45 %

Combat

Aiguille à tricoter	50 %
dégâts 1D6	

quelqu'un à propos de son implication dans la mort de ses enfants, ça sera à la sympathique mademoiselle O'Connell.

Les réactions d'Amy Bell face aux investigateurs

La femme d'Everett, Amy, est une femme sombre, renfrognée, d'un âge incertain. Elle a l'habitude de croiser ses maigres bras devant sa poitrine et de se détourner brutalement de ceux qui s'approchent d'elle avec des propos aimables. À chaque fois que les investigateurs s'entretiennent avec son mari près de la ferme, Amy se tient non loin, immobile, surveillant le groupe. Elle interrompt soudainement toutes les tentatives de parler à Susan, sa seule fille encore en bonne santé. Elle renvoie la jeune fille d'un geste du bras et d'une parole méchante – « r'tourne don' à tes corvées ! ». Les investigateurs doivent distraire Amy Bell s'ils veulent pouvoir parler franchement avec Everett ou sa fille.

Paul Roach : puisqu'il vient d'arriver en ville, Roach est un véritable étranger et, à ce titre, doit être ignoré autant que possible. Ce n'est que si le « nouveau docteur » tente d'approcher sa famille qu'Amy reconnaîtra abruptement qu'il existe.

Thomas Avery : Amy se rappelle que le jeune Thomas était gentil avec Amy et elle lui reproche d'avoir quitté la ville durant toutes ces années. S'il était resté dans le coin et qu'il avait bâti quelque chose avec Grace, peut-être que celle-ci n'aurait jamais eu ces relations impures avec son propre frère, son époux, Everett. Elle prétend, d'un air accusateur, que Grace était déprimée quand Thomas l'a laissée « chaude comme la braise, pour aller courir le monde » et que cela l'a certainement conduite à se pendre. Le fait que Thomas était en Europe à se battre pour son pays ne l'impressionne guère. Attaquer Thomas est une manière de détourner la suspicion sur sa propre implication dans la mort de Grace.

Kenneth Cook : un autre étranger – Amy se renfrogne un peu plus. Quelqu'un qui écrit des trucs. Mieux vaut ne pas lui en dire trop. Si les investigateurs émettent des hypothèses sur la mort de Grace, Amy accuse le groupe « d'être influencé par ce fichu scribouilleur et ses idées tordues. Gardez don' vos sales histoires pour vos torchons de magazines. »

Jane O'Connell : comme Everett, Amy est plutôt touchée par la considération de la nouvelle institutrice pour ses enfants, bien qu'elle ne l'avouera ou ne le montrera jamais autant que son mari. Même ainsi, si l'intérêt de Jane devait se transformer en suspicion vis-à-vis des Bells, l'amabilité rentrée qu'Amy voue à la jeune éducatrice serait rapidement remplacée par des remarques blessantes pour éviter ses responsabilités.

Parler avec Everett Bell

Arriver à faire parler Everett Bell de ce qui arrive à sa famille n'est pas une chose aisée. Il vaque calmement à ses corvées et à ses tâches agricoles tandis que sa famille tombe malade et meurt. Ses yeux sont hagards, hantés, et sa carcasse dégingandée s'affaisse – pas seulement à cause de la fatigue physique consécutive à son labeur manuel. Il hausse les épaules quand on fait allusion à la mauvaise passe que traverse sa famille, marmonnant que « le doc Cunningham fait c'qu'i' peut » et « l'église, e' prie pour not' salut. »

Mal à l'aise quand on s'intéresse à lui, Everett se détourne, s'occupant de sa ferme avec une vigueur renouvelée. Un test réussi de Psychologie révèle qu'Everett cache quelque chose et qu'il est profondément effrayé. Avec toute l'attention portée actuellement à sa sœur décédée, Everett est terrifié à l'idée que, d'une manière ou d'une autre, le secret de leur relation ne fasse surface – peut-être littéralement. Il pleure la perte de ses enfants et regrette profondément qu'il soit à l'origine de leurs morts. Bell a assisté aux réunions quasi-clandestines dans les sous-sols de l'église, un pauvre hère quand le révérend White et les autres meneurs ont décidé de détruire l'esprit maléfique que Grace serait, selon eux, devenue. Il est miraculeux pour Bell que personne ne se soit demandé pourquoi Grace serait devenue un tel spectre. Ils semblent prendre ce nouvel état pour une évidence, ce dont Bell est reconnaissant. Si les investigateurs pressent Bell ou le menacent avec ce qu'ils pensent être la vérité, il s'effondre et sanglote qu'il est un misérable pécheur. Everett supplie les investigateurs de ne pas révéler la cause secrète de sa honte. S'ils le font, la femme d'Everett, Amy, dénonce avec véhémence les « perversions obscènes » des étrangers. Elle remet ouvertement en cause la légitimité de ceux-ci, dénigrant leur immixtion dans les affaires de la ville et dans la vie des gens.

La maison de la famille Bell

La ferme des Bells est une grande maison coloniale à deux étages, entretenue ou en mauvais état selon les lieux. L'intérieur est sombre, à cause des fenêtres à petits carreaux de vitrail, des boiseries de pin noir et des poutres basses sous le plafond. Les planchers de pin usé grincent sous les pas de générations de Bell. Les meubles sont anciens et usés, mais encore solides. La maison est bien tenue, les rideaux propres, les coins des plafonds et les rebords des fenêtres dégagés des toiles d'araignée.

Il flotte une odeur de mort et de maladie dans la maison ; certains membres de la famille sont décédés entre ces murs au cours des six derniers mois. Le gardien peut autoriser un test de Connaissance à -20% pour remarquer, instinctivement, la présence de l'odeur douceâtre de la morbidité.

La cave de la ferme court tout le long de la maison, le sol noir est en terre battue et les murs en pierre de taille. Il fait frais et sombre ici, même durant les jours les plus chauds. Des demi-fenêtres minuscules en vitrail couvertes de boue laissent filtrer une lumière ténue, trouble – juste assez pour ne pas buter dans les tonneaux et les jarres de produits agricoles, les anciens outils, les sacs de grain, les bocaux et conserves de fruits et toute sorte de bric-à-brac qu'on peut entasser sur une exploitation rurale.

Le rez-de-chaussée de la maison comprend une immense cuisine basse de plafond avec un

Phtisie

La phtisie, aussi appelée consomption ou peste blanche, est aujourd'hui considérée comme une forme de tuberculose, une maladie micro-organique parfois contagieuse et quelquefois fatale. L'infection se loge habituellement dans les poumons, bien que d'autres organes puissent être affectés. La maladie se répand quand un malade tousse ou expectore, relâchant des centaines de spores dans l'air ; une nouvelle victime respire cet air et se retrouve infectée à son tour. Il est important de savoir que la tuberculose ne peut se transmettre par simple contact avec les effets personnels du malade. Comme il faut un contact aérien étroit pour que la maladie se propage, elle est fréquente dans les zones urbaines où l'hygiène est déplorable, ainsi que dans les logements étroits où elle touche tous les membres d'une même famille. Les symptômes de la tuberculose sont une perte de poids, une léthargie, une perte d'appétit, une fièvre légère mais persistante, des suées nocturnes, des douleurs de poitrine et une toux continue qui devient de plus en plus sinistre jusqu'à ce que l'on expectore du sang. Finalement, quand la bactérie a consommé assez de tissus pulmonaires, la victime meurt d'asphyxie et de fatigue. Pour les témoins, la victime passe simplement – comme consumée.

Le spectre de la phtisie a tourmenté l'humanité depuis le début des civilisations, quand les hommes ont commencé à vivre les uns avec les autres dans une intimité durable. Pendant des siècles, on pensait que la consomption était l'œuvre d'esprits maléfiques qui se nourrissaient des vivants. On trouve des traces de la maladie dans les récits de l'ancienne Égypte mais aussi dans la Grèce antique. Historiquement, la peste blanche a été la première cause de mortalité, tous âges confondus, dans le monde occidental jusqu'au siècle dernier, quand les progrès de la médecine et de l'hygiène ont limité ses ravages. Jusqu'au dix-neuvième siècle, le traitement le plus commun de la tuberculose resta le confinement en sanitarium, où la maladie se répandait dans les chambres bondées.

foyer en briques. Le long de la cuisine s'étendent une salle à manger, un vestibule et un salon. Les escaliers mènent à quatre grandes chambres ; seul deux d'entre elles sont occupées, à cause du malheur qui frappe la famille. Everett et sa femme occupent l'une des chambres tandis que la jeune Rachel et sa sœur Susan dorment dans l'autre. Cette dernière était aussi occupée par Grace, bien que son lit ait été enlevé. Les deux autres chambres appartenaient aux enfants défunts des Bells ; les meubles et leurs affaires s'y trouvent encore.

Dans la chambre des filles, Rachel gît inconsciente et fiévreuse. Elle est très pâle ; la sueur imprègne ses pyjamas et ses draps. Son poids a chuté de manière alarmante. Elle ne mange plus, si ce n'est quelques gorgées de bouillon. Son corps est émacié, hâve. La nuit, elle s'agite et gémit, chaque aube plus faible. Étrangement, Rachel ne manifeste pas cette toux si commune chez les malades de la tuberculose.

Susan et sa mère prennent soin des besoins physiques de Rachel tandis qu'elle transpire, gémit et succombe petit à petit au mal qui la ronge. Durant la visite des investigateurs, Susan Bell est anxieuse, presque hystérique. Elle rôde non loin d'eux, comme si elle voulait leur parler, mais la présence de sa mère la tient à l'écart. Un test de Psychologie permet de reconnaître l'emprise d'Amy sur sa fille.

À cause de la vigilance constante et hostile d'Amy Bell, il est très difficile d'obtenir un accès complet à la maison et à ses occupants. La meilleure chance des investigateurs est de pouvoir parler, seul à seul, à Susan. Si elle peut être assurée que la colère de ses parents ne s'abattra pas sur elle (son institutrice, Jane O'Connell, ou son cousin Thomas peuvent être d'un certain secours dans ce domaine), elle accepte de parler. Chaque jour qui passe, tandis que Rachel s'affaiblit, Susan est de plus en plus sûr qu'elle sera la prochaine à mourir, ce qui l'encourage à s'ouvrir :

« J'sais qu'le doc Cunningham pense que nous avons une sorte de maladie normale, scientifique. Mais c'est autre chose… (elle frissonne) de plus horrible et secret. Nous avons été maudits, par… par… par quelque esprit maléfique. J'voudrai bien aller voir Injun Joe, mais j'ai pas d'argent, et rien à échanger, et mes parents, ils… ils me f'raient des trucs terribles s'ils me prenaient à faire toute cette magie païenne. »

Susan a sa propre théorie pour expliquer pourquoi la famille est atteinte par cette malédiction. Elle en parle si on insiste, surtout si Mademoiselle O'Connell ou le cousin Thomas la pressent de questions et se montrent compréhensifs.

« Voyez, le père… euh… il venait dans not' chambre la nuit… En silence, quoi, pensant que Rachel et moi on était bien endormie. Et il… il (elle sanglote) il passait du temps dans le noir, avec, euh (sanglots), avec tante Grace. Ils faisaient des choses, voyez ? et tante Grace, elle allait avoir… avoir… (sa voix déraille) Et plus tard, ben, j'ai entendu les parents causer, quand ils étaient seuls, et ils étaient fâchés. Ils causaient de Grace. 'E' peut pas l'avoir, c'est tout, faut faire queq'chose'. J'ai dû faire du bruit pasque d'un coup ils étaient après moi. M'ont battu, m'ont dit de me taire. (sanglots) Oh pardon ! pardon ! Tante Grace, elle a été se pendre pas longtemps après ça… j'ai peur maintenant qu'elle est partie. »

Là, la jeune fille tire inconsciemment sur sa blouse, pour s'enrouler dedans, comme si elle voulait se protéger. Sa voix s'affaiblit jusqu'à ne plus être que des sanglots incontrôlables.

Susan peut aussi parler d'Injun Joe aux investigateurs si on la questionne.

« Le vieux Joe, c'est un peau-rouge qui bosse chez Bryer. Il sert l'essence et il balaie, tout ça. Il est en ville depuis, genre toujours – son peuple devait être dans le coin depuis longtemps. Mais c'est le dernier, j'pense. Il s'entend pas avec le révérend White. Le révérend, il dit qu'Injun Joe est un païen qui adore le diable et il dit aux bons chrétiens de ne pas l'approcher. Pourtant, ya pas mal de gens qui vont le voir dans sa cabane. Joe, i' vend des poudres pour tomber amoureux, pour soigner les verrues et les rides, et il dit le futur – tout ça, quoi. »

Le cimetière de la famille Bell

Ce petit bout de terrain isolé s'étend à l'extrémité du domaine Bell, coincé contre un

Le mal des enfants Bell

Cinq des enfants d'Everett et d'Amy Bell ont déjà succombé à la malédiction de Grace :

- Adam, six ans, décédé cinq mois plus tôt (en novembre 1921)
- Abigail, six ans, jumelle d'Adam, décédée quatre mois plus tôt (en décembre 1921)
- Judith, sept ans, morte trois mois plus tôt (janvier 1922)
- Thomas, dix ans, décédé deux mois plus tôt (février 1922)
- Luke, treize ans, décédé tout juste un mois plus tôt (mars 1922)

Il reste deux enfants encore en vie :

- Rachel, quinze ans, qui se bat actuellement contre les symptômes de la phtisie.
- Susan, dix-sept ans, encore indemne mais terriblement inquiète. Elle sait qu'elle est la prochaine qui attrapera cette maladie. Susan est au courant de la liaison entre son père et sa tante Grace, et elle pense que la famille a été maudite à cause de ce péché. La jeune fille ne suspecte pas, néanmoins, que c'est l'esprit de sa propre tante qui est à l'origine de cette vengeance et qui cause la mort des enfants. Susan a aussi très peur des attentions malsaines de son père – elle a de bonnes raisons : c'est un homme profondément malade. Les investigateurs qui réussissent un test de Psychologie quand ils sont avec la jeune fille peuvent sentir qu'elle est mal à l'aise auprès de son père et qu'une tension étrange les unit. Les yeux d'Everett s'attardent parfois sur sa fille d'une manière obscène.

La famille Bell ne souffre pas de Phtisie ou d'une quelconque consomption. Ils sont les victimes d'une attaque surnaturelle, tandis que l'esprit vengeur de Grace draine l'énergie vitale (le POU) de ses proies. Quiconque veille les enfants malades peut effectuer un test de Médecine pour remarquer leur pâleur, leur léthargie, les fièvres, la perte d'appétit et l'amaigrissement. Cependant, plus significatif, il n'y a aucune toux cliquetante, un signe certain d'une infection tuberculeuse. En écoutant les poumons des victimes au stéthoscope, on perçoit une respiration légère mais sonore.

Albert Eddy

46 ans, fermier jaloux

APP	10	Prestance	50 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	16
Santé Mentale	55

Compétences

Métier : électricien	43 %
Métier : mécanicien	45 %
Pilotage	60 %
Pistage	25 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	51 %
Terroriser ses voisins	52 %

Langues

Anglais	40 %

Combat

Fusil calibre douze à deux canons 50 %
dégâts 2D6

andain de conifères. La parcelle fait environ une demi-acre, entourée d'un vieux muret de pierraille envahi de lichen, plongée dans l'ombre des arbres proches, le sol couvert d'une épaisse couche de mousse et d'aiguilles de pins. Une petite grille de fer forgé, rouillée mais encore solide, en ferme l'entrée bien qu'il ne faille nul effort pour enjamber le muret. Deux douzaines de pierres tombales pointent du sol, comme de vieux doigts gris. La plupart sont anciennes, usées par le vent et la pluie, remontant pour certaines au dix-huitième siècle.

On peut repérer une section qui a connu des enterrements récents, à cause de la terre fraîchement retournée. Six pierres de granite toutes simples marquent les six tombes :

Grace Bell, 1897-1921
Adam Bell, 1915-1921
Abigail Bell, 1915-1921
Judith Bell, 1914-1922
Thomas Bell, 1911-1922
Luke Bell, 1908-1922

La terre de ces tombes a été retournée et tassée, mais aucune ne montre d'activités récentes. Il y a néanmoins plusieurs anomalies. Un test réussi de Trouver Objet Caché, combiné à un test de Connaissance, permet de remarquer que l'herbe printanière a commencé à pousser sur toutes les tombes, à l'exception de celle de Grace Bell, qui est restée parfaitement nue.

Un test réussi d'Écouter, combiné à un test de Connaissance, permet de constater qu'on n'entend aucun animal dans les environs du cimetière. Leur instinct leur a soufflé que quelque chose d'étrange résidait dans la terre de cette terre consacrée et les animaux évitent le coin.

Un test réussi de Trouver Objet Caché à -20%, combiné à un test d'Archéologie ou d'Histoire naturelle, permet de découvrir, parmi les aiguilles de pin, une petite tête de flèche indienne en granite. Bien que les investigateurs puissent attacher une signification particulière à l'endroit où cette pointe de flèche a été découverte, on peut trouver dans toute la région et dans les bois ce genre de petits artefacts appartenant à un peuple maintenant disparu ; il suffit de quelques heures de recherches et de fouilles pour trouver de telles curiosités (un test de Trouver Objet Caché associé à un test d'Histoire naturelle).

La ferme de Bob Muson

La ferme de Bob Muson est située à près de deux kilomètres de celle des Bells. C'est son plus proche voisin. Une boîte à lettres rouillée, usée, est fichée au bout d'un piquet au bord de la route, les lettres peintes au goudron. De là, une longue piste de terre défoncée mène à un vieux corps de ferme tout aussi cabossé.

Tous ceux qui approchent par la piste sont accueillis par les aboiements de la meute de Muson, trois gros chiens de chasse très protecteurs envers leur vieux maître. Les chiens arrêtent tous les intrus, grognant jusqu'à ce que Bob se montre et rappelle ses animaux. Au moindre signe de violence envers les chiens, Bob sort son fusil – et si l'un d'eux a été blessé, il n'hésite pas à s'en servir.

Muson est un vieil homme, d'environ soixante-dix ans, qui marche avec un boitement prononcé – le résultat d'un accident de tir alors qu'il nettoyait son fusil bien des années plus tôt. L'homme est assez aimable, bien qu'on ne puisse pas le traiter de grégaire. Il a vécu toute sa vie près de la famille Bell, mais ne se considère pas lui-même comme un ami intime de la famille ; ainsi sont les habitants de la Nouvelle-Angleterre. Tout de même, le vieux Bob peut éclairer quelque peu les choses pour les investigateurs. Il est impressionné par la politesse et les références de Paul Roach et se souvient bien de Thomas Avery quand il était un brave jeune homme, un local. Il est plus réservé envers Kenneth Cook et Jane O'Connell.

Quand on le questionne à propos des Bells, un test réussi de Psychologie révèle que quelque chose travaille Bob Munson. Un test réussi de Persuasion ou de Crédit (le gardien peut donner un bonus de +10% au docteur Roach et +20% à Thomas Avery) permet d'obtenir les informations suivantes :

La famille Bell est bizarre. Par exemple (« Pardonnez-moi, Thomas, de parler de ça. »), Bob s'est rendu chez eux une fois pour retrouver un de ses chiens. Il cherchait autour de la grange quand il a entendu des bruits obscènes. En regardant à travers les planches disjointes, il a aperçu Everett et Grace Bell engagés dans « un acte profondément fautif » - sur lequel il ne s'étend pas. Muson est parti en grande hâte sans se faire repérer.

Grace Bell semblait aller bien jusqu'à ce que Muson apprenne sa mort. « Semblait pas malade pour moi. » Il s'arrête un instant et reprend « Enfin, y'a bien eu un moment… » Muson se rappelle être passé à côté de Grace, dans son vieux camion, peut-être trois ou quatre semaines avant sa mort. « Elle était sur le bas-côté, juste en sortant des champs, en train de vomir. J'ai arrêté le camion et je lui ai proposé de l'emmener en ville, chez le doc Cunningham. Mais la mamzelle a refusé, disant qu'elle allait déjà mieux. » Un peu embêté, mais ne voulant pas lui faire de tort, Muson est reparti. C'était plusieurs mois après qu'il ait surpris Everett et Grace dans la grange des Bells.

Jetant un œil en direction de la ferme des Bells, Muson passe sa main calleuse sur un front creusé de rides et murmure : « J'en ai trop dit, peut-être. Je n'veux de problèmes avec personne, y compris les Bells. Je suis un vieux fou, v'savez, que le Seigneur en soit témoin. » Avec ces derniers mots – et peut-être un rapide « Bon retour à Stafford, fils » lancé à Thomas – Muson s'excuse et retourne à ses corvées.

La taverne de Peck

Ce bâtiment colonial, bas de toit, fut érigé à l'époque où on prévoyait que Stafford serait bientôt un peu plus qu'un groupement de fermes. La prévision s'avéra fausse.

La taverne appartient à la famille Peck depuis des générations et elle est maintenant dirigée par Fred Peck, un homme d'un âge moyen qui s'ennuie ferme. Malgré la prohibition, la taverne de Peck n'est certainement pas sèche. Stafford n'est même pas indiquée sur la plupart des cartes de l'état et Peck distille sa propre liqueur de mauvaise qualité. Un bock de bière coûte quinze cents, une lampée de tord-boyaux dix, un verre de whiskey vingt. Le constable Chilton est un client régulier, et assoiffé.

Les investigateurs peuvent manger ici et boire aussi, bien que la nourriture soit infâme si on la compare à celle de la veuve Herber. On peut obtenir quelques informations des autochtones en échange de quelques verres de gnôle et d'un test réussi de Baratin ou de Persuasion. L'écrivain Kenneth Cook est particulièrement apprécié ici – les clients apprécient de parler à un type qui a eu son nom dans les magazines. Le gardien peut accorder un bonus de +20% à Cook dans ses tentatives pour obtenir des informations, ainsi qu'en Crédit (dans la taverne). Le retour de Thomas Avery est chaleureusement accueilli par quelques tapes dans le dos et des poignées de main ; pas mal de clients voudront certainement entendre ses histoires d'outre-mer. Le docteur Roach, un étranger et un érudit, est traité avec respect mais aussi quelques méfiances dans la taverne (il a un malus jusqu'à -20% sur ses tests pour obtenir des informations). La clientèle est presque exclusivement masculine et les conversations seront inconsciemment peu enthousiastes ou réticentes si Jane O'Connell accompagne ici ses compagnons.

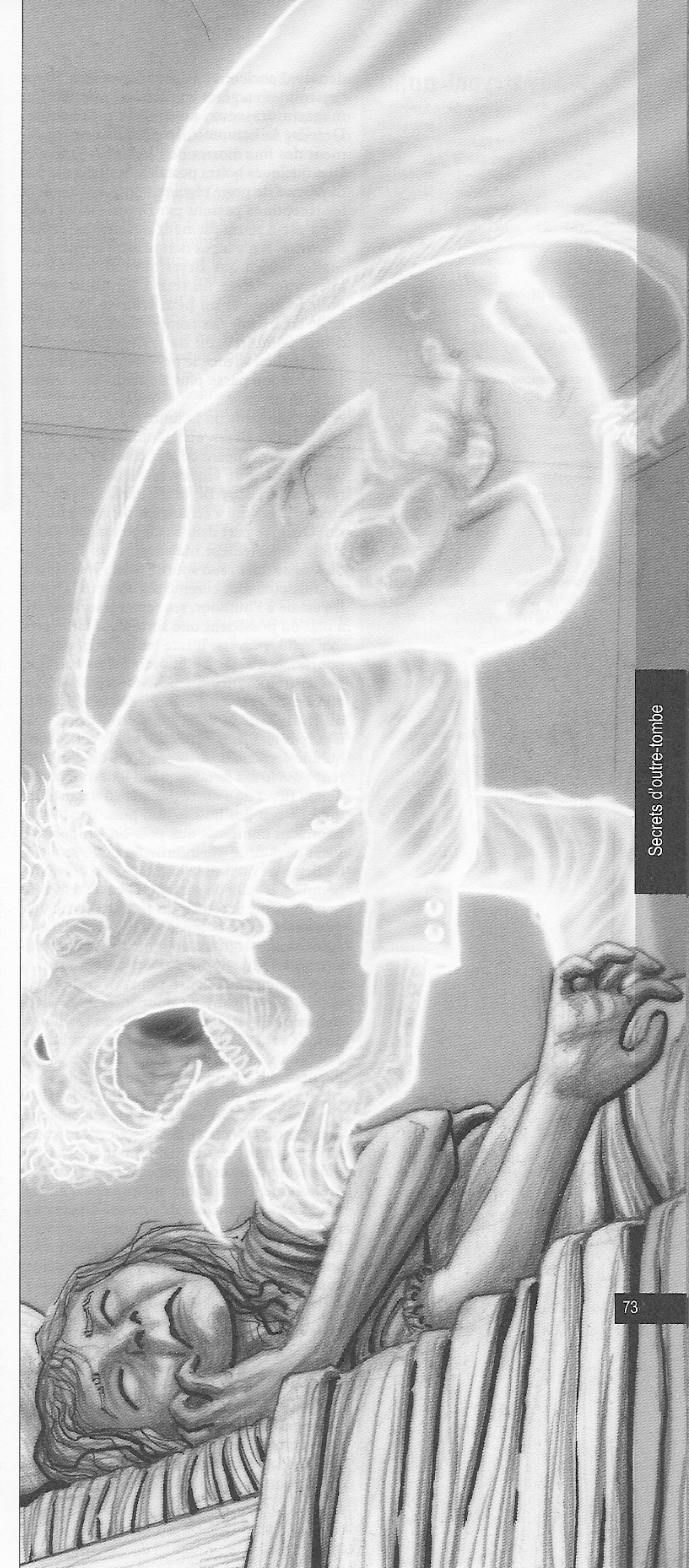
Les locaux peuvent parler des choses suivantes :

- la famille Bell est en ville depuis des générations. Il ne leur est jamais rien arrivé de comparable au drame qui les frappe aujourd'hui.
- il y a des réunions secrètes à l'église, menées par le révérend White. Le prêtre mobilise les villageois pour « régler le problème des Bells ».
- les villageois sont inquiets – ce qui arrive aux Bells pourrait bien se répandre dans leurs propres fermes, leurs propres familles.
- si Albert Eddy et Teddy Bryer (le propriétaire du magasin) se trouvent à la taverne (à la discrétion du gardien), un client éméché laisse tomber, avec un sourire narquois, que ces deux-là « partagent un amour qui veut pas dire son nom ». Si le gardien veut que les choses se corsent, le grand Albert Eddy peut être présent et réussir un test d'Écouter (55%) ; s'il réussit, il va y avoir des problèmes.
- Injun Joe est trop vieux pour que ce soit naturel. La plupart des piliers du bar se rappellent le vieil Indien, tel qu'aujourd'hui, quand ils étaient gamins.
- les bois autour de la ferme des Bells sont hantés par d'anciens esprits indiens.

Le magasin de Bryer

Le magasin général Bryer, en bas de la route de terre qui part de la Free Christian Church, est l'épicerie, le bureau de poste et la station-service de Stafford. Il y a peu de camions et de voitures dans le coin, bien qu'ils soient toujours plus nombreux chaque année. Le magasin de Bryer ou « chez Bryer » pour les autochtones, est un bâtiment en bois de deux étages, à la peinture brune écaillée et la grande vitrine sur le devant, à côté de la porte, exposant des biens ménagers décolorés par le soleil, des jouets en fer-blanc et des romans pulp jaunis. Dehors se dressent deux pompes à essence Mobil, usées par le soleil et les intempéries.

Juste à l'entrée, se trouve un comptoir en désordre, où le propriétaire, Teddy Bryer, se trouve presque toujours. Quand il n'est pas



Teddy Bryer

45 ans, épicier emprunté

APP	08	Prestance	40 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	aucun
Points de Vie	13
Santé Mentale	35

Compétences

Comptabilité	47 %
Crédit	30 %
Discrétion	30 %
Écouter	45 %
Métier : électricien	30 %
Négociation	54 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Anglais	40 %

Combat

Revolver .38 dégâts 1D10	20 %,

derrière l'ancienne caisse enregistreuse, Bryer regarnit les étagères en métal à l'intérieur du magasin crasseux, confiné et mal éclairé. Derrière le comptoir, Bryer conserve également des fournitures de l'U.S Post Office et loue quelques boîtes postales. Stafford n'a pas de service de poste régulier – tous les envois et les réceptions passent par Bryer – aussi l'endroit est-il naturellement devenu un centre d'activité. Il n'y a pas non plus de téléphone à Stafford, bien que Bryer offre un service de télégraphe. Avec un test d'Intuition réussi pour le groupe, on peut trouver Injun Joe affalé contre une des pompes à essence, habillé d'une combinaison de jean poussiéreuse, attendant en silence le passage d'une voiture. Le vieux Joe passe plus de temps à attendre qu'à servir.

À tout moment de la journée, on trouve du monde chez Bryer, achetant des vivres ou de l'essence, s'occupant de leur courrier ou bavardant simplement. Un test réussi de Psychologie révèle que Teddy Bryer ne participe pas aux commérages qui s'échangent dans son magasin. Quelque part dans sa cinquantaine, Teddy a le comportement maladroit d'un marginal de longue date ; son sourire a un aspect jaune et graisseux, tout comme ses cheveux. Quand il s'essaie à l'humour, ses remarques tombent à plat ou possèdent une sorte de double sens mal venu, pervers. Il rate les petits gestes qui pourraient l'aider à comprendre les autres et porte toujours les mêmes vêtements sur un corps pansu et nonchalant. Il sait bon nombre de choses sur la ville, mais en dit peu – ce n'est pas tant de la prudence ou de la décence, qu'une certaine dose de stupidité ou d'indifférence qui le fait se taire quand il devrait parler.

Teddy Bryer ne s'ouvre pas aux étrangers, bien qu'il ne soit pas hostile non plus. Il est étonnamment immunisé aux pots-de-vin quand il s'agit de donner des informations. Le seul vice de Bryer est qu'il aime la compagnie des autres hommes. Il suffit de passer un peu de temps en sa compagnie et réussir un test de Psychologie pour se rendre compte que la plupart des autochtones sont au courant mais n'en parlent pas – du moins pas ouvertement. Un investigateur mâle rusé pourrait utiliser cet indice à son avantage pour intéresser suffisamment Bryer afin qu'il parle de la ville en général et des Bells en particulier. Si cela arrivait – ou si un investigateur masculin passait beaucoup de temps en sa compagnie – un client régulier de la boutique, Albert Eddy, le prendrait mal. Un test réussi de Psychologie indique que Bryer et Eddy sont intimement liés. Eddy toise et tente d'intimider tous ceux qui manifestent un intérêt envers Bryer. C'est un homme des bois, un colosse épais et costaud. Ses actes suivent de près ses menaces, si l'investigateur ne recule pas immédiatement. Des commentaires moqueurs sur l'orientation sexuelle d'Eddy ou de Bryer auront les mêmes conséquences.

Si Teddy n'a jamais eu l'occasion de s'en servir, il garde un fusil chargé derrière son comptoir, avec le cran de sûreté.

Ce que sait Teddy Bryer

- le jeune docteur en ville, Cunningham, a l'air pas mal et quelques-unes des familles les plus progressistes de Stafford ont commencé à aller le voir – notamment les familles les plus jeunes.
- Injun Joe travaille parfois à la pompe pour Bryer, qui lui offre de la nourriture en échange. Le vieil Indien a un commerce bien plus intéressant à côté, vendant des « babioles indiennes et des potions » et disant la bonne aventure. Un grand nombre des jeunes amoureux de la ville visite l'Indien pour avoir des philtres, des prédictions et d'autres folies du genre, tout comme les vieilles femmes, qui croient à tous les charabias païens qu'il débite. Le vieux Joe – personne ne connaît son vrai nom – a une cabane en bois, loin dans les bois, au-delà des dernières fermes à l'extérieur de la ville.
- les Bells sont en ville depuis des générations. Tout semblait aller bien pour eux, bien que la bourgeoise ait l'air complètement retournée depuis des semaines – colérique comme un pou, à propos de tout et de rien – même avant que ses enfants ne tombent malades.
- certains des gars du coin ont parlé des réunions du soir dans les sous-sols de la Free Christian Church, afin d'en finir avec « les problèmes chez les Bells ». Bryer, qui a pourtant toujours vécu ici, n'est pas le bienvenu à ces réunions ; il a pu éviter d'être invité. On y cause de « vieux remèdes » aux « problèmes » et de la manière de tenir le nouveau médecin de la ville hors des pattes des anciens.
- Teddy Bryer sait que la ville fut fondée par Ezra Stafford, le meneur d'une bande hétéroclite de colons conservateurs qui refusèrent d'être enrôlés dans l'armée continentale au cours de la révolution américaine. Ensembles, ils établirent le petit hameau de Stafford, au plus profond des bois et des marais du Rhodes Island, loin de la conscription obligatoire. Certains villageois pensent que la région était une terre sacrée pour les Indiens dans le temps, mais elle était déjà abandonnée à l'époque où Stafford et ses suivants découvrirent le coin.

La caverne d'Injun Joe

La cabane branlante d'Injun Joe, le mystérieux chaman indien de Stafford, est construite contre les flancs d'une étrange colline anguleuse dans les bois à l'extérieur de la ville – un mélange bizarre entre un chalet de rondin et une baraque en tôle.

S'ils sont chanceux – ou si les investigateurs ont pris un rendez-vous avec lui – Joe est présent quand ils arrivent.

Tandis qu'ils s'approchent, ils peuvent apercevoir de la fumée qui s'échappe d'une vieille cheminée en tôle et de la lumière brille au travers d'une fenêtre à petits carreaux sur le devant. Un générateur électrique à essence ronronne non loin. Dehors, des torches au camphre ont été allumées et leur fumée âcre éloigne l'essentiel des moustiques et de la vermine.

Un gros chien-loup aux yeux jaunes observe les investigateurs depuis les ombres du porche devant la hutte, puis disparaît derrière la cabane. Un instant après, le vieux Joe se montre à la porte, invitant ses visiteurs à entrer. L'Indien hausse les épaules et ne dit rien quand on lui parle du chien-loup.

L'intérieur de la cabane de Joe est plus grand que ce que l'extérieur donne à penser. Il est évident maintenant qu'une grande partie de l'endroit est située à l'intérieur de la colline et que c'est un habitat troglodyte. Les lampes à

Qui est Injun Joe, au juste ?

Injun est le dernier d'une petite bande de natifs américains de la région, une branche des Niantics, eux-mêmes liés aux Mohegans. Il ne se réfère à sa famille disparue que sous le terme de « mon peuple ». C'est un type calme, mystique, à l'âge indéterminé. Quelques-uns disent qu'il doit avoir une soixantaine d'années, mais les anciens du village disent que le vieux Joe vendait déjà des gris-gris quand ils n'étaient que des enfants. Personne ne sait son véritable nom, et on l'appelle simplement Joe – en tout cas, il y répond. Il porte généralement une combinaison usée, des chemises de travail et de vieilles bottes souples. Sa chevelure grise est retenue par une queue-de-cheval qui pend entre ses épaules. Son visage est buriné, ses yeux, brillants comme la surface d'un lac, sont entourés d'un réseau de rides profondes. Empli du savoir chamanique, Joe a appris à considérer la vie et le temps avec un regard différent de la plupart des gens – ses réponses sont parfois frustrantes et vagues, parfois d'une précision déstabilisante.

huile et les paquets d'armoise brûlent en permanence à l'intérieur, donnant une teinte jaune, enfumée, à l'atmosphère ; des tapis anciens, noués à la main, couvrent le sol. Des fourrures sont posées sur presque tous les meubles. Sortant plusieurs bouteilles de bière de racinette d'un réfrigérateur incongru et ronronnant, le vieux Joe s'assied lui-même dans un fauteuil à bascule à la solidité douteuse – le centre de son univers personnel.
Puis le vieil homme attend que les investigateurs lui expliquent la raison de leur visite. Ce que le vieil homme sait exactement à propos de l'histoire est à l'appréciation du gardien. Joe peut fournir des indices importants à des investigateurs qui pataugent, bien qu'ils ne doivent pas devenir le substitut d'une enquête en bonne et due forme.

- Injun Joe sait qu'il y a une cause surnaturelle aux morts de la famille Bell. Il sait que le carré funéraire est situé sur une ancienne terre sacrée indienne, pourtant il interroge calmement les investigateurs : « Même si la fille est enterrée sur une terre sacrée pour mes ancêtres, pourquoi croyez-vous qu'elle est la seule à ne pas se reposer calmement dans son dernier sommeil ? »
- Injun Joe sait que Teddy Bryer et Albert Eddy sont amants.
- Injun Joe hausse les épaules à la moindre allusion aux tentatives de conversion du révérend White et aux accusations qu'il vénère le diable. Le vieux Joe pense que le Grand Esprit et le Dieu du révérend sont la même chose, bien qu'il soit dommage que le révérend ait l'esprit trop étroit pour le comprendre. « Les prêcheurs blancs vont et viennent, dit-il simplement. Mais l'Esprit est éternel. »
- Joe sait que le révérend organise une sorte de résistance face aux ténèbres qui se sont abattues sur la famille Bell. S'il connaît ou non leurs plans est le secret de Joe ; il sourit et hausse les épaules si on lui pose la question. Il suggère que les investigateurs s'adressent directement au prêtre s'ils veulent des détails.
- Amy Bell est venue le voir, quelques jours avant la mort de Grace. Elle lui a demandé une potion qui « empêche le fruit de l'union d'un homme et d'une femme de pousser. » Quand il s'est montré curieux à propos de cette requête inhabituelle, elle est partie en colère, sans potion ou poudre.

La poudre d'injun Joe

Injun Joe possède une poudre qui peut rendre visible l'invisible. Il montre une fiole du produit aux investigateurs et leur déclare que les hommes-médecines de son peuple l'utilisaient pour fumiger ou pour « maculer » un endroit où gisait une personne malade. Si les démons étaient à l'origine de la maladie, ils pouvaient être vus et « chassés par des hommes à l'esprit fort. » Une petite dose de la poudre brûle pendant des heures, donnant une « seconde vue » à ceux qui se maculent eux-mêmes (qui en inhalent les vapeurs). Si on lui demande comment « chasser » les démons, Joe sourit et répond « Quand un homme doit se battre, il sait instinctivement comment saisir sa lance. »
Injun Joe est prêt à vendre la poudre – une seule dose – au prix indécent de $50. Si on lui fait une remarque à ce propos, il explique calmement que les ingrédients et la préparation de cette substance mystique sont très coûteux.
Si les investigateurs demandent une seconde dose, Joe en a une – mais il ne s'en sépare qu'après quelques bougonnements et $50 supplémentaires. Ensuite, il faut plusieurs semaines pour que le vieux chaman en concocte de nouvelles. Cette poudre est une variante native américaine de la célèbre Poussière d'Ibn Ghazi (voir l'Appel de Cthulhu pour une description de cette poudre magique). La version indienne – elle n'a pas de nom ou Injun Joe refuse de le donner – doit être brûlée dans un endroit clos ou dans une hutte. Elle n'est pas hallucinogène, mais c'est un outil pour que le monde invisible des esprits devienne visible. Injun Joe ne révèle le secret de cette puissante substance sous aucun prétexte.
On a fait le tour de Stafford... et maintenant ? Après avoir visité de nombreux lieux en ville et dans ses alentours et collecté des informations auprès des autochtones, les investigateurs peuvent comprendre ou fortement suspecter que l'esprit colérique de Grace attaque les membres de son ancienne famille. S'ils ont pu parler avec Bob Munson ou Susan Bell, ils peuvent aussi se douter des raisons de sa colère.
La science médicale ne peut pas sauver les deux enfants Bell qui ont survécu jusqu'alors, et seules deux méthodes permettant de régler le problème se présentent aux investigateurs durant leur enquête – participer aux plans du révérend White pour exhumer le corps ou utiliser la poudre d'Injun Joe pour matérialiser et affronter l'esprit vengeur.

Faites-leur peur

S'il le désire, le gardien peut mettre en scène, ou non, les événements suivants au moment où il a besoin de garder les investigateurs sous pression ou de garder le rythme soutenu de l'histoire. Si les choses deviennent trop banales, laissez Grace rebattre les cartes en utilisant tout ou partie des propositions suivantes :

- si les investigateurs sont allés fouiner du côté du cimetière des Bells, Grace peut faire

Injun Joe

âge inconnu, mystérieux homme-médecine

APP	10	Prestance	50 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	85

Compétences

Discrétion	75 %
Écouter	75 %
Lancer	40 %
Natation	40 %
Négociation	45 %
Persuasion	75 %
Pistage	55 %
Premiers soins	45 %
Psychologie	80 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	60 %
- Pharmacologie	70 %
Sciences formelles : astronomie	60 %
Sciences humaines : histoire	75 %
Sciences occultes	30 %
Se cacher	60 %
Trouver Objet Caché	75 %

Sorts
N'importe lesquels, ou aucun, à la discrétion du gardien.

Langues

Anglais	30 %

Combat
Aucun

gémir, pleurer et s'agiter les corps des petits Bells dans leur cercueil. Les investigateurs peuvent effectuer un test d'Écouter pour entendre une sorte de gémissement continu, à peine plus fort que leur propre respiration. Un second test d'Écouter permet d'identifier l'origine souterraine des bruits. Cet événement coûte 1/1D6 SAN.

- un soir, tandis qu'il est au lit, Thomas Avery peut tenter un test d'Écouter. Un succès indique qu'il entend quelqu'un marcher sur le plancher à l'extérieur de sa chambre ; un moment plus tard, quelque chose est glissé sous sa porte. Si Avery se précipite, il ne trouve qu'un couloir sombre et désert (0/1 SAN). Sur le sol gît une petite note. Avery reconnaît immédiatement l'écriture de sa cousine trépassée, Grace (0/1). La note dit simplement « Je suis contente que tu sois de retour. »
- l'écrivain Ken Cook ouvre son journal et découvre un gribouillage enfantin sur chacune des pages, avec le même message, répété encore et encore : « Faites-nous grâce ! ». La dernière page porte un message différent – le seul : « La grâce sur vous aussi ! » Si Cook montre le contenu du journal à Jane O'Connell, elle reconnaît l'écriture comme étant celle de Judith Bell (0/1 SAN).
- le médecin Paul Roach remarque qu'un liquide rouge sombre s'écoule du fond de son sac médical – il s'agit bien de sang. Lorsqu'on ouvre le sac, une éclaboussure de sang jaillit et toutes les affaires à l'intérieur sont poissées (1/1D2 SAN). Le spectre de Grace attaque et vide les petits animaux de la forêt autour du cimetière familiale pour se fournir.
- l'institutrice Jane O'Connell est soudain prise dans une bourrasque de vent un peu effrayante. La page déchirée d'un vieux journal, emportée par le souffle, se colle à ses jambes puis semble ramper le long de son corps jusqu'à venir se plaquer sur son visage, comme si elle voulait l'étouffer. Bien que la feuille ne puisse lui faire grand mal, le vent brusque et l'impression de vie propre du journal sont suffisants pour déstabiliser n'importe qui (0/1 SAN). L'accroche de l'article (un *New York Times* délavé) dit « L'institutrice confiée à la grâce de Dieu ! » Le texte de l'article a été depuis longtemps été effacé par les larmes et les intempéries et seul le titre est compréhensible.
- une nuit, à la pension de la veuve Herber, tout le monde est tiré du lit soudainement par un bruit effroyable dans les escaliers. Au pied des marches gît un vieux chariot pour enfants, défraîchi, fragile, dont la roue tourne encore. La veuve jure que ce vieux jouet était dans le grenier depuis des années. La manière dont il s'est retrouvé là est un mystère.
- Grace possède temporairement les chiens de ferme de Bob Munson et les fait attaquer. Ces animaux énormes menacent Paul Roach, Ken Cook et Jane O'Connell mais ignorent étrangement Thomas Avery, à moins que celui-ci ne les attaque directement. Après l'attaque, on déclare que les chiens ont la rage et ils sont abattus par le constable Chilton. Bob Munson est inconsolable.
- un matin, les investigateurs sortent de la pension pour se retrouver nez à nez avec d'innombrables poupées suspendues sous le porche. Cette exposition perverse coûte 0/1 SAN. Grâce à calmement attiré ici toutes les poupées de la ville qu'elle a pu localiser pour mettre en place ce sinistre spectacle.
- si les investigateurs choisissent de ne pas participer à l'expédition du révérend White, l'exhumation a tout de même lieu et tout se passe incroyablement mal. Les tactiques de défense de Grace sont efficaces – les hommes s'enfuient vers la ville en hurlant, parlant de corbeaux assassins, d'arbres vivants, de gémissements qui s'élèvent de la terre… Grace est désormais très en colère envers toute la ville pour avoir tenté de la brûler et elle agit au-delà du cimetière – voyez le Rituel du cimetière un peu plus loin, pour en savoir plus sur les moyens maléfiques de Grace. Ces actions déclenchent un sentiment général de traque et de malédiction que tout le monde à Stafford peut sentir. Le rituel peut être tenté à nouveau si les investigateurs peuvent **persuader** (et non baratiner) le révérend White. Le texte doit être alors légèrement modifié, car aucun des locaux n'accompagnera les investigateurs et le prêcheur pour cette deuxième tentative. Éventuellement, les informations concernant la tentative manquée et ses conséquences peuvent amener les investigateurs à envisager d'autres solutions, comme la poudre d'Injun Joe.
- Ken Cook, l'auteur, se réveille une nuit, comme si un poids énorme pesait sur son lit. Des poignes solides et nombreuses le maintiennent. Le révérend White s'approche et grimace « Je vais vous en donner une, d'histoire, mon vieux ! » puis il abat la lame d'une pelle en travers de la gorge de l'écrivain (1/1D6 SAN). Cook se réveille brutalement dans son lit, une fine ligne rouge marquant sa gorge – elle disparaît à la mi-journée.
- un matin, alors qu'elle se rend à l'école un peu plus tôt, Jane O'Connell est agressée par l'image de ses anciens élèves, les enfants Bell, qui l'attendent à leurs vieux pupitres. Ils ont une mine affreuse : pâles, hâves, la peau qui se détache et une odeur de mort qui flotte partout. « Bonjour, Mademoiselle O'Connell » s'écrient-ils d'une même voie enfantine. O'Connell s'évanouit puis se réveille alors qu'un de ses élèves habituels la secoue doucement. Sur le tableau noir, quelqu'un a écrit, une centaine de fois « Je ne dois pas faire peur à ma maîtresse. »

La réunion à l'église

Si les investigateurs ont su gagner la confiance du révérend White, on leur propose de participer à une réunion semi-clandestine qui se tient à la Free Christian Church de Stafford, afin de discuter du problème des Bells. Il est aussi très simple de filer les quelques hommes qui se rendent à l'église pour la rencontre. Les investigateurs peuvent même débarquer en plein milieu du conclave – on leur demande simplement ce qu'ils viennent faire ; si la réponse est satisfaisante, ils sont bien volontiers accueillis. Seul ceux qui se sont moqués du révérend sont hués. Même ainsi, une déclaration contrite et convaincante – un test de Baratin – permet à ces personnes de rester, aussi longtemps qu'elles n'interrompent pas le cours des discussions. Si Jane

O'Connell est présente, elle est la seule femme et s'attire de nombreux regards en coin et une silencieuse réprobation.

La réunion commence rapidement sur le coup de vingt et une heures à l'intérieur de l'église. La porte de devant est débarrée et l'audience s'y glisse doucement, isolément ou par petit groupe. Tous sont des fermiers ou des villageois.

Des investigateurs attentifs peuvent remarquer qu'Everett Bell est présent. Un test de Psychologie réussi révèle qu'il semble nerveux et reste soigneusement à l'arrière du groupe.

Le révérend White prend la tête de la réunion puis l'ouvre par une prière. *« Mon Dieu, viens me délivrer ; Seigneur, viens vite à mon secours ! Qu'ils soient humiliés, déshonorés, ceux qui s'en prennent à ma vie ! Qu'ils reculent, couverts de honte, ceux qui cherchent mon malheur ; que l'humiliation les écrase, ceux qui me disent : « C'est bien fait ! » Mais tu seras l'allégresse et la joie de tous ceux qui te cherchent ; toujours ils rediront : « Dieu est grand ! » ceux qui aiment ton salut. Je suis pauvre et malheureux, mon Dieu, viens vite ! Tu es mon secours, mon libérateur : Seigneur, ne tarde pas ! »* La prière est le psaume 69 de l'Ancien testament.

En concluant la prière, White s'adresse à l'assemblée : « Braves gens du troupeau de Dieu, vous savez tous pourquoi nous sommes ici. » Ainsi commence la discussion – en fait, essentiellement un monologue du prêcheur à propos des événements terribles de la ferme Bell.

- le révérend rappelle à l'assemblée qu'en six mois à peine, cinq membres de la famille sont décédés d'une mystérieuse langueur.
- il rappelle que les services du docteur Cunningham, tout bien intentionné qu'il soit, se sont révélés inefficaces. Le révérend suggère aussi que, puisque le bon docteur n'a pas choisi d'assister à cette réunion, Dieu est courroucé.
- aussi, ajoute le prêtre, les troubles à la ferme des Bells ont certainement une origine surnaturelle. White affirme qu'une partie de la propriété s'étend sur « les vieilles terres païennes des diables à la peau rouge ». Il ne fait aucun doute que ces sauvages ont invoqué plus d'un esprit maléfique ou d'un diablotin au cours de leurs anciens rites impies.
- il conclut que Grace Bell fut la première à partir. La sagesse ancienne dit que « Celui qui tombe le premier est à la source du mal. » Pour appuyer ses dires, le prêcheur brandit avec véhémence une copie de l'ancien traité du révérend Ward Phillip, *Prodiges thaumaturgiques des Cananéens de Nouvelle-Angleterre*. « Tout est ici, mes frères ! » proclame-t-il. D'après le révérend White, les restes de Grace ont été enterrés sur une terre sacrée indienne ; comme ces sauvages vénéraient le diable, il s'ensuit naturellement qu'il s'agit d'une terre maudite. Le révérend White a tenté de sanctifier ce terrain par le passé, mais visiblement, ça ne marche pas : « Satan est trop fort ici. » L'esprit de Grace a été capturé par des pouvoirs maléfiques et réduite en esclavage. Peut-être qu'un péché secret ou une faute intangible a perverti l'âme de Grace, lui permettant de revenir affliger ses proches, quand un autre chrétien plus droit serait resté à se reposer à jamais.

Tandis que ce dernier sentiment est exposé, ceux qui réussissent un test de Psychologie peuvent remarquer que Everett Bell blêmit terriblement, puis se reprend rapidement.

White plonge alors dans une sorte de transe divine, invoquant passionnément le Tout-Puissant et clamant que sa tache – et le devoir de tous les bons chrétiens présents dans la salle – est de se joindre à Lui pour défaire les pouvoirs sataniques qui se sont abattus sur la pauvre famille Bell. Le révérend White sait remuer les foules. Les quelque vingt personnes qui assistent à l'assemblée respectent l'érudition du prêcheur, sont impressionnées par son zèle et sont effrayées par le spectre du diable qui rôde parmi eux. Everett Bell tord nerveusement son chapeau entre ses doigts, les yeux continuellement baissés au sol ; il se balance légèrement d'avant en arrière.

Un test de psychologie révèle que Bell est vraiment très mal à l'aise. Les gens compatissent à son malheur ; plusieurs des personnes présentes lui tapent doucement sur l'épaule ou lui adressent un signe de la tête quand le révérend parle de sa famille.

Le plan du révérend pour Grace

Les vieilles méthodes restent les plus efficaces, quand il s'agit de détruire les morts qui ne trouvent pas le repos – c'est ce que déclare le révérend White. Le corps de Merxy va être exhumé. Un cadavre aussi frais, après plusieurs mois sous terre, confirme sa survie surnaturelle. Maintenant, elle doit être décapitée, son cœur retiré et réduit en cendres sous les yeux attentifs du révérend et de ses ouailles. Ensuite, les cendres de Grace seront récupérées et mélangées à de l'eau.

Ce breuvage infâme sera servi à Everett Bell et à tous les membres vivants de sa famille – ce rituel grotesque devrait libérer l'esprit de Grace, lui permettre d'atteindre le paradis puis restaurer la santé des enfants malades. Plusieurs des anciens assistant à la réunion approuvent résolument de la tête tandis que le prêcheur détaille son plan macabre et personne n'objecte ou ne pose de questions.

Si un des investigateurs devait élever sa voix, le révérend White se montre alors inflexible : « C'est la véritable méthode ! Donnée par Dieu lui-même au travers de son envoyé sacré, le saint révérend Mather. Nous devons accomplir l'œuvre de Dieu ou laisser Satan continuer à se repaître de nous. Cela doit être accompli ! »

Everett semble simplement bourré de remords et ne dit rien. Si les investigateurs mettent Everett Bell en cause au cours de la réunion, des personnes proches de lui défendent sa dignité, affirmant que Bell est un brave homme qui traverse une épreuve terrible, et que les étrangers ne devraient pas chercher à le faire se sentir plus mal qu'il ne l'est déjà.

Quelle que soit la réunion à laquelle assistent les investigateurs, l'exhumation est prévue pour le lendemain en fin d'après-midi, quelques heures avant le crépuscule. Comme pour l'assemblée secrète, aucune femme ne participe à cette cérémonie peu ragoûtante, bien que Jane O'Connell soit une exception. Sa présence est tacitement tolérée, mais pas complètement acceptée, par les hommes. Si les investigateurs ont besoin de plus de temps pour opérer leurs propres plans, le gardien peut faire intervenir la météo – un vent violent

Prodiges thaumaturgiques des Cananéens de Nouvelle-Angleterre

Ce sinistre grimoire a été écrit, en anglais, par l'homme d'église puritain, le révérend Ward Philips. Il décrit les activités impures des sorcières et magiciens de l'ère coloniale et les démons qu'ils conjuraient. Relié en cuir noir, doré sur tranche, le livre contient des chapitres sur les défunts qui refusent le repose éternel - leur nature corrompue, d'une manière ou d'une autre, par la mort - et leurs capacités à se repaître de leurs proches.

Le livre est aisément consultable dans les grandes bibliothèques universitaires de la Nouvelle-Angleterre et dans les collections des sociétés historiques.

Complexité : Délicat (30%)
Durée : semaines
Mythe de Cthulhu : 1
SAN : 2
Sortilèges : Aucun

et des pluies diluviennes – pour repousser la cérémonie, aussi longtemps que c'est nécessaire. Ce temps pourri peut durer une ou deux journées, afin que les investigateurs aillent au bout de leurs pistes.

Le rituel sur la tombe

Le rituel pour révoquer l'esprit corrompu de Grace Bell a lieu dans les lueurs mourantes d'un après-midi d'avril lugubre. Les cieux sont lourds, tapissés de lourds nuages gris. Un vent glacial, humide, souffle dans les arbres, ébouriffant les cheveux et embuant les lunettes. Le révérend White assume son rôle de sinistre puritain comme si le monde entier était revenu aux âges sombres de la Nouvelle-Angleterre. Le groupe d'hommes, une dizaine de colosses peut-être, se tient là, dans un silence gêné. Plusieurs portent du matériel pour creuser, des cordes et d'autres outils, tandis que deux ou trois brandissent des carabines de chasse. La sévérité de leur meneur se reflète sur leurs visages, même s'ils ne semblent pas aussi confiants que lui. Fatigué, résigné, Everett Bell est présent lui aussi.

Le révérend White s'agrippe à son exemplaire des *Prodiges thaumaturgiques des Cananéens de Nouvelle-Angleterre*, essayant vainement de protéger les anciens feuillets du vent humide. Une nuée de corbeaux croasse bruyamment depuis les branches des bouleaux voisins. Ils contemplent d'un œil menaçant l'assemblée sous eux. Un signal invisible les fait s'envoler soudain dans une bourrasque de plumes noires et de cris rauques. Le révérend White, debout à côté de la pierre tombale de Grace, s'adresse à l'assemblée avec la même rhétorique que celle dont il usa à la réunion de l'église.

« Messieurs, nous sommes réunis, ici, aujourd'hui, en présence du Seigneur Tout-Puissant pour accomplir Son œuvre en débarrassant ces terres de la présence du malin. Notre bien-aimée sœur, Grace Bell, a été emporté dans la mort, non par des anges, mais par Satan. Pourquoi donc, nous ne le savons pas. Mais nous savons que ces bois et ces champs étaient jadis les territoires impies des païens à la peau rouge qui vénéraient le diable selon des voies que l'histoire a préféré oublier. Peut-être que Grace était trop attachée à cette terre et s'est détournée de sa vraie place entre les mains du Seigneur. Dans tous les cas, cette âme, gentille dans la vie, est devenue un fléau dans la mort – un maléfice qu'il nous faut détruire selon les instructions de Dieu et par la puissance de nos propres mains. Braves hommes, vous savez ce qu'il faut faire ! »

Sur ces mots, quelques fermiers empoignent fermement leurs outils et commencent à creuser dans la terre meuble de la tombe.

Si les investigateurs tentent d'arrêter l'exhumation, ils en sont empêchés par plusieurs des participants. La peur de ce qu'ils ne comprennent pas et l'assurance exaltée de leur pasteur affermissent la volonté de ces derniers. Si l'on menace de faire appel à la force publique, le révérend White sourit de sinistre manière et affirme (avec raison) que le constable Chilton sait ce qu'ils font et qu'il n'interviendra pas. « Ici, les lois mortelles s'appliquent. Ici – il fait un geste pour montrer la tombe de Grace – il en va tout autrement. »

Le révérend White s'avance vers Everett Bell et lui offre quelques pieuses paroles de réconfort. Bell écoute poliment le prêcheur, bien que ses yeux restent fixés sur les travailleurs. D'autres hommes dégagent une saillie rocheuse à quelques pas de là, à l'intérieur des limites du cimetière. Ce petit affleurement naturel de granite est plat et fait environ un mètre de côté – la partie visible d'un bloc souterrain bien plus important, abandonné là par le recul des glaciers des millénaires plus tôt.

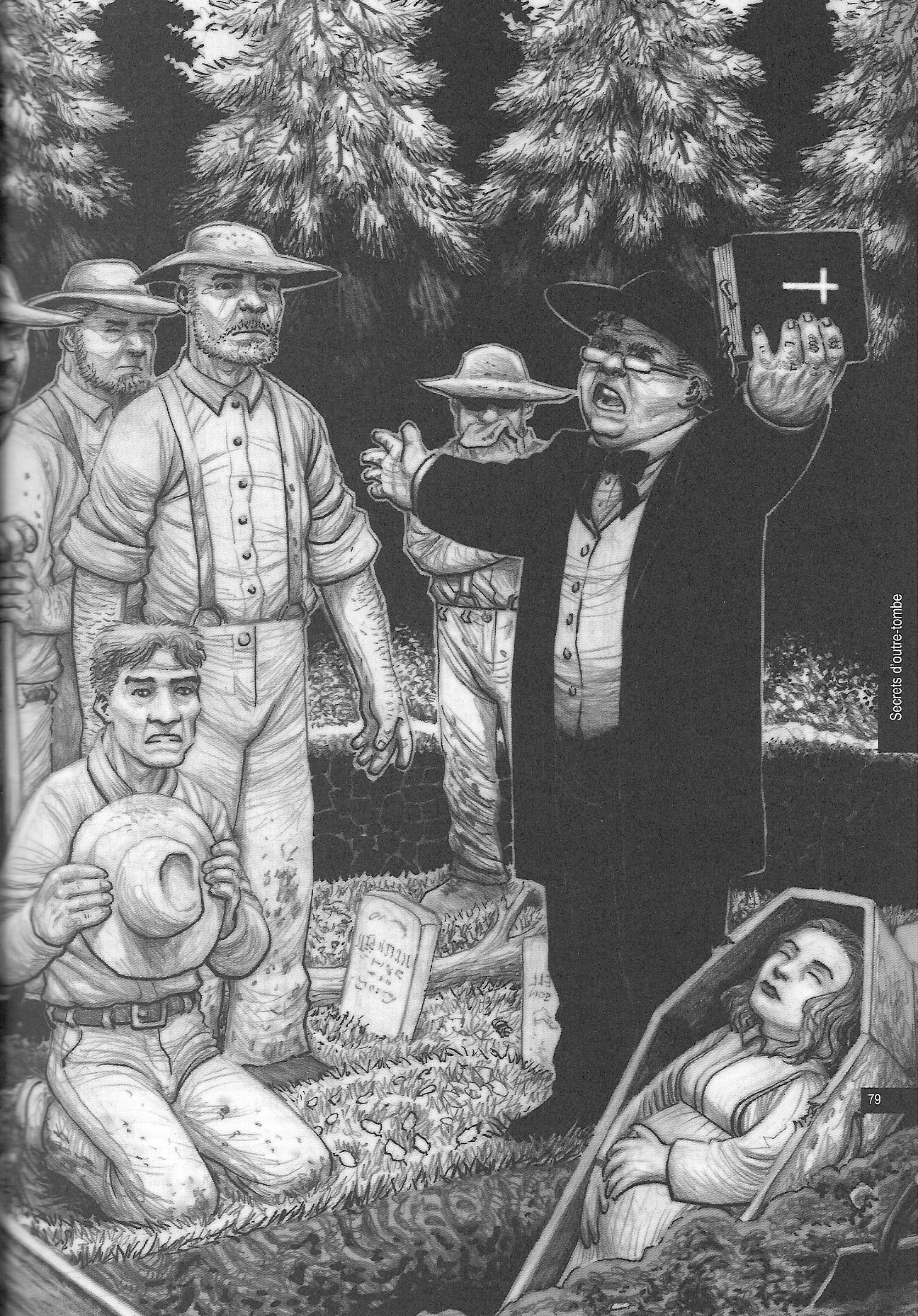
Les hommes ramassent du bois mort dans les environs et montent un bûcher au-dessus de la roche. Le bois est certes humide, mais on sort un grand jerrican d'essence. Bientôt, un feu est allumé, entretenu par l'ajout de bois, et une lourde fumée à l'odeur de pin s'élève. Tandis que les terrassiers avancent dans leur travail, le vent tombe et la brume s'épaissit. Une tranquillité irréelle envahit le cimetière ; les seuls bruits que l'on entend sont le choc des pelles dans la terre humide et le souffle court des travailleurs. Le révérend White se tient immobile à quelques pas de là, son regard passant de la fosse aux hommes présents avant de revenir au chantier qui progresse doucement.

Grace se défend

Dès que le premier coup de pelle est donné, l'esprit éveillé de Grace réalise qu'elle et son mort-né sont en danger. Elle ne sera pas assassinée une nouvelle fois ! Aussi, le spectre accomplit tout ou partie des actions suivantes, à la discrétion du gardien. Comme tous les environs de sa tombe sont baignés d'énergie chamanique résiduelle, rien de tout cela ne lui coûte de POU.

+ une énorme branche qui pend au-dessus des hommes s'abat sur eux. Les investigateurs doivent effectuer un test d'Intuition ou encaisser 1D6 points de dégâts. 1D4-2 participants sont aussi touchés. Il est possible que personne ne soit touché, mais l'assemblée est secouée.

- une nuée de corbeaux se met à voler dans le brouillard du cimetière et à becqueter les hommes. Cet étalage effrayant de plumes noires, de croassements rauques, d'yeux noirs et brillants, de serres acérées et de becs agressifs coûte à tous 1/1D4 SAN. Un ou deux figurants peuvent fuir en hurlant de terreur. Les oiseaux ont chacun 2 points de vie, des attaques de griffes ou de bec à 30%, pour 1D2 points de dégâts. Ils sèment la peur et la pagaille pendant deux ou trois tours de combat avant de s'envoler dans un nuage de plumes noires caquetantes.
- des centaines de vers de terre sortent de terre, là où œuvrent les pelles, se tortillant hors de l'humus et remplissant entièrement le trou pendant quelques instants. Ils ne font aucuns dégâts physiques, mais leur vision et les bruits écœurants qu'ils produisent font perdre 0/1D2 SAN aux spectateurs. Les pelles et les pioches tranchent dans leur masse épaisse avec des clapotis épais ; la masse sanglante, gigotante, des vers doit être sortis du trou.
- l'investigateur avec le POU le plus élevé a une vision fugace d'une Grace enceinte pendue à un arbre proche. Le cadavre a les yeux ouverts et son regard fixe horriblement Everett Bell malgré les oscillations du corps.



Grace Bell

spectre vengeur

INT	12
POU	16
Mouvement	08
Points de magie	16

Combat

Drain de CON : en perdant un duel POU contre POU avec Grace, l'investigateur perd définitivement 1D6-1 CON et doit réussir un test d'Endurance à -20 % ou s'évanouir sous le choc.

Compétences

Flotter invisible 100 %

Perte de SAN

1/1D8

Il faut réussir un test d'Intuition pour déterminer précisément la cible de ce regard haineux. L'investigateur malchanceux perd 1/1D6 SAN avant que l'apparition ne s'évanouisse. Un examen de l'arbre ne révèle rien.

- Thomas Avery entend distinctement la voix paniquée de Grace : « Aide-moi, Thomas ! » La voix est inaudible de toutes les autres personnes présentes. Avery doit effectuer un test de POU contre le POU de 16 de Grace sur la table de résistance. Un échec signifie que le jeune homme est momentanément possédé tandis que ses anciens sentiments remontent à la surface et qu'il tente de protéger son ancienne flamme. Laissez le joueur interpréter cette « protection ». Ce désir puissant dure tant que l'investigateur n'a pas réussi un test sur la table de résistance, au début de chaque tour.
- pendant 1D4 tours, les milliers d'aiguilles de pin et de feuilles mouillées qui recouvrent le sol sont soulevées par une soudaine bourrasque qui ébouriffe les cheveux et soulève les manteaux. Entraînées par le vent, formant une sorte de cône étrange qui ressemble presque à une personne hurlante, les feuilles humides volent jusqu'à Everett Bell et le recouvrent (et seulement lui) d'une gangue d'aiguilles orange et de feuilles brunes. L'homme terrifié doit les recracher et nettoyer son visage. Presqu'aussi vite qu'elle a commencé, la bourrasque effrayante disparaît, laissant le fermier tremblant se nettoyer des débris humides qui le maculent. L'homme est choqué, incapable de bouger, frémissant dans ses bottes boueuses.

Au cours de toutes ces attaques surnaturelles, le révérend White résiste bravement et demeure flegmatique. En fait, ce n'est que la preuve supplémentaire que l'esprit de la jeune femme a été corrompu par des pouvoirs sombres. « Courage, Messieurs ! » crie-t-il, protégeant son précieux livre des différentes agressions.

Finalement, une pelle heurte le bois. Le révérend White exhorte les hommes au calme et à la détermination. Difficilement, avec l'aide de cordes, ils hissent le cercueil de Grace à la surface, le tirant sur le côté de la fosse. C'est une simple boîte de pin, solide pourtant, maculée de terre humide. Les vers n'ont pas encore attaqué le bois.

Grace aux abois

Le révérend White tend son *Prodiges thaumaturgiques* à un assistant et tire une petite bible de l'intérieur de son manteau. La feuilletant rapidement pour trouver la bonne page dans le Livre des Psaumes, White dit une prière pour que Dieu les guide. Il fait alors un geste en direction des hommes qui pressent leurs outils contre le cercueil. Le bois craque, le couvercle est repoussé. Beaucoup ont le souffle coupé. Grace Bell repose là depuis sept mois et pourtant il semble qu'elle vienne juste d'y être descendue. Ses cheveux ont un magnifique lustre châtain foncé, son visage rose comme si elle était vivante. Ses mains bercent son ventre ; horriblement, il semble qu'elle soit dans les derniers mois d'une grossesse.

Ceux qui réussissent un test de Trouver Objet Caché peuvent voir son ventre tressaillir comme si quelque chose venait d'y changer de position. Voir Grace ainsi conservée et apercevoir le mouvement fugace à la surface de son ventre tendu coûte 1/1D6 SAN.

Everett Bell jette un œil sur le corps et tombe en arrière dans un gémissement, soutenu par un de ses voisins avant qu'il ne se reprenne. L'apparence troublante de Mercu confirme les suppositions du révérend White. « Voyez, braves voisins, murmure sinistrement le prêcheur. Voyez ce qui est arrivé à notre Grace. Un sombre pouvoir la tient dans ses rets, la remplissant de la vie qu'il épuise dans ceux qu'elle aimait. » Le pasteur fait une pause puis ajoute : « Messieurs, retirez-la du cercueil. Faisons vite et bien. » Les hommes, les mains gantées, étaient prêts à effectuer le macabre travail de sortir un corps putréfié du cercueil pour le poser sur la terre humide. Quelqu'un tend au révérend la plus lourde des pelles utilisées pour les fouilles.

« Quelqu'un ici m'assistera-t-il dans cette tache ? », demande le révérend à la cantonade.

Si quelqu'un suggère qu'Everett participe, celui-ci recule brutalement, physiquement malade à cette idée. White tend la pelle à Thomas Avery ou à Kenneth Cook. Si aucun des deux ne l'empoigne, deux villageois s'avancent.

Le révérend White se penche au-dessus du corps, faisant un geste de coupe avec la main et regardant le porteur de la pelle. « Coupez ici, un seul coup appuyé, si vous le pouvez. » Se redressant, White ouvre sa bible sur un passage marqué. Il invoque la puissance de Dieu et sa bénédiction, puis fait signe au volontaire. La lame de la bêche s'abat sur le coup avec un craquement écœurant, moelleux.

Si un investigateur brandit la pelle, il doit réussir un test de Volonté pour aller au bout de la tache. Si le test est raté, il s'effondre au dernier moment. Avec un claquement de langue méprisant, le prêcheur se saisit de la pelle, la lève bien haut et l'abat férocement sur le cou du cadavre. Qui que soit la personne qui effectue le travail, tous les investigateurs perdent 0/1D4 SAN.

Everett Bell lâche un sanglot tandis que la tête roule, laissant une traînée de sang derrière elle sur le sol détrempé, pour s'arrêter entre ses pieds, les yeux tournés vers lui. Il saute en arrière comme s'il avait été mordu par une vipère, aussi pâle qu'un fantôme.

Les investigateurs qui réussissent un test d'Intuition peuvent réaliser que les yeux de Grace étaient fermés avant qu'on ne lui coupe la tête. Cette idée inquiétante entraîne un nouveau jet de santé (0/1D2 SAN). Les investigateurs peuvent aussi effectuer un test d'Écouter. Ceux qui réussissent entendent le faible vagissement d'un bébé (1/1D4 SAN). Ceux qui ratent n'entendent que le souffle du vent. Cette succession d'événements déstabilisants prélève son dû sur les fermiers présents : 1D4 d'entre eux fuient de peur ou restent paralysés sur place, incapables de faire beaucoup plus que de contempler les horreurs devant eux. Tous ceux qui réussissent un test de Médecine ou un test d'Intuition à -20% réalisent que le sang qui s'écoule du cadavre semble trop abondant et trop frais pour que ça soit naturel (0/1 SAN).

« Messieurs, reprenez-vous maintenant ! » Le révérend White porte un masque de froide

détermination. Au signal du prêcheur, les hommes se saisissent du corps décapité et le reposent avec précaution dans le cercueil. Il y a du sang partout. Sur un autre signe de White, l'un des hommes s'approche avec plusieurs petits outils, dont une scie à os. On les tend au docteur Roach. « Vous êtes médecin, dit le prêtre avec un ton lugubre. Vos compétences vont nous être utiles. »

Le révérend lui ordonne de travailler rapidement et d'enlever le cœur de la cavité thoracique. Si le docteur Roach proteste, le révérend claque de la langue et demande à Thomas Avery ou à Thomas Cook de le faire. En cas de nouveau refus, White demande l'aide d'un des villageois. Les investigateurs (à l'exception du médecin) qui tentent d'effectuer cet horrible travail doivent réussir un test de Volonté pour aller au bout – un échec indique qu'ils ne peuvent trancher dans la viande et qu'un villageois doit s'en charger.

Peu importe la personne qui fasse le travail – tout le monde profite des sons visqueux de chair déchiquetée sous la morsure de la scie puis des grincements quand elle attaque les os. Nombreux sont ceux qui regardent ailleurs tandis que l'affreuse opération se déroule ; un homme se sent mal. Quand le cœur a été extrait de la poitrine, le révérend White ordonne que le cercueil et son contenu soient replacés dans la fosse. Saisissant la tête de Grace par les cheveux, le révérend White finit par la déposer sur le torse de la pauvre femme. Elle roule immédiatement, avec un bruit sourd, contre l'une des parois de bois. Le couvercle est rapidement recloué, dissimulant le cadavre mutilé de celle qui s'appelait Grace Bell. Les pelles se remettent au travail, couvrant la boite de terre et remplissant à nouveau la fosse grossière.

Le cœur de Grace est porté au feu. Il est délicatement placé au sommet du brasier, où il rissole en dégageant une odeur écœurante de viande en train de cuire. Après quelque temps, tandis que l'on redonne une apparence de tombe à celle de Grace, son cœur est réduit en cendres et le feu n'est bientôt plus qu'un tas de braises rougeoyantes. Il fait maintenant pratiquement nuit. La brume s'est dissoute et un vent froid s'est à nouveau levé. Le révérend White sort une petite tasse en étain et une gourde. Il remplit la tasse aux deux tiers avec de l'eau froide. Tirant une cuillère de sa poche, il recueille soigneusement un peu de cendre du cœur qu'il verse dans la tasse. Il mélange le contenu et le tend à Everett Bell. Le fermier, le visage recouvert d'un masque indéchiffrable, se saisit avec gravité de la coupe et en boit le contenu.

« Bien, déclare le prêcheur, en reprenant la tasse. Ainsi qu'il est dit par ceux qui sont versés en la matière, – il lève son ouvrage *Prodiges thaumaturgiques des Cananéens de Nouvelle-Angleterre*, – vous êtes maintenant libéré de la malédiction de l'esprit de Grace Bell. Allez dans la grâce du Seigneur. »

Dans le cimetière, les hommes commencent à se disperser calmement dans la nuit, par petits groupes de deux ou trois. Nombre d'entre eux offrent une dernière parole de réconfort à Everett Bell. Le révérend White ordonne au fermier de récupérer le reste des cendres et de les donner à boire à sa femme et à ses filles. Bell s'accomplit solennellement et, le soir même, fait avaler le terrible breuvage à sa famille.

Ce rituel macabre a bel et bien permis de bannir l'esprit vengeur de Grace. Pur produit de sa culture et de sa communauté, même dans la mort, l'esprit croyait dans l'efficacité du rituel. Le gardien doit soigneusement mettre en scène cette partie, donnant aux investigateurs d'amples opportunités de prendre un rôle central dans le déroulement des choses – que ce soit en tentant d'interrompre le processus ou en aidant au mieux le révérend. Bien entendu, si les investigateurs se sont déjà chargés de l'esprit par d'autres moyens, ils peuvent tous manquer cette réunion au cimetière. Le révérend White ira jusqu'au bout, dans tous les cas, car c'est le seul moyen qu'il connaît pour gérer le surnaturel à Stafford avec quelques certitudes. Les villageois assistent aussi au rituel, car cela les assure, au moins, d'avoir tenté tout ce qu'ils pouvaient.

Avoir pitié

Si les investigateurs achètent une dose du mystérieux encens d'Injun Joe, ils doivent absolument l'utiliser en intérieur. Dehors, la

Villageois

piliers de bars et fermiers

Nom	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PV	Impact
William	16	09	11	10	08	10	+1D4
Daniel	08	14	10	16	06	12	aucun
Hiram	13	15	11	11	11	13	aucun
Ben	13	14	10	16	11	12	aucun
Owen	11	17	13	15	08	15	aucun
Samuel	10	15	11	11	12	13	aucun
Luke	13	08	16	09	09	12	+1D4
Adam	13	13	10	07	10	12	aucun
Malcom	18	15	16	11	11	16	+1D6
Nate	17	10	14	13	14	12	+1D4

Combat

Poings	50 %, dégâts 1D3+impact
Saisie	25 %, dégâts spéciaux
Coup de tête	10 %, dégâts 1D4+impact
Pieds	25 %, dégâts 1D6+impact
Cognée	20 %, dégâts 1D8+2+impact
Couteau de poche	25 %, dégâts 1D4+impact
Gourdin	25 %, dégâts 1D6+impact
Fusil de chasse, calibre 20	30 %, dégâts 2D6/1D6/1D3

fumée se dissipe dans le vent. Il y a deux méthodes possibles : construire une sorte de tente irréaliste autour de la tombe de Grace Bell ; ou, plus raisonnable, utiliser l'encens dans la ferme des Bell, dans la chambre où Rachel se tord de souffrance. C'est leur meilleure chance de voir l'esprit de Grace se nourrir de l'enfant terrifiée. Mais obtenir l'autorisation d'allumer le produit dans la chambre n'est pas une mince affaire.

Everett Bell et son acariâtre de femme, Amy, sont absolument contre laisser les investigateurs pénétrer dans leur maison, encore moins leur permettre d'utiliser la « poudre du diable » d'Injun Joe dans la chambre de la jeune fille. Des investigateurs prudents ne révéleront sans doute pas l'origine chamanique de la poudre. Il est possible qu'ils possèdent quelques moyens de pression sur les parents : s'ils connaissent le secret honteux d'Everett, ils peuvent le faire chanter ou pénétrer de force dans la maison. Ils peuvent brandir l'encens et leurs plans comme le dernier, le seul espoir pour les jeunes filles. À ce point, Everett et Amy sont assez désespérés pour laisser les investigateurs opérer par des moyens peu orthodoxes. Le docteur Roach peut convaincre les parents qu'il s'agit d'une nouvelle thérapie et utiliser son autorité médicale pour les manipuler. Si les investigateurs sont devenus des alliés du révérend White, ils peuvent user de son nom pour gagner un instant de confiance de la part des deux fermiers.

Rachel Bell ne va pas bien. Son visage est pâle comme la mort et trempée d'une couche de sueur aigre. Elle couve une fièvre persistante. Elle n'accepte plus que quelques gorgées d'eau ou de bouillon, et sa maigreur est alarmante. Bien qu'elle respire difficilement, ses poumons ne résonnent pas du cliquetis habituel de la véritable consomption. La fillette entre et sort de l'inconscience ; si elle sait qu'ils sont là, la présence des investigateurs lui est indifférente. Il est vital que les investigateurs aient une fiole de la poudre mystique d'Injun Joe pour fumiger la pièce. La poudre lie temporairement le monde matériel et le monde des esprits ; sans cet encens surnaturel, les investigateurs sentent bien que Rachel est entre les mains d'une sorte de pouvoir maléfique, mais ils ne discernent rien de plus qu'une sorte de présence morbide dans la pièce et un courant d'air froid qui plane au-dessus du lit de la jeune fille.

Il est facile pour les investigateurs de faire brûler la poudre d'Injun Joe dans un cendrier ou sur une surface résistant à la chaleur. La poudre se consume avec une odeur vaguement sucrée, remplissant la pièce qu'une lueur légèrement phosphorescente. La fumigation n'a pas la texture du tabac ou de la fumée d'un feu – on peut la respirer sans être incommodé et sans tousser.

Tandis que les propriétés mystiques de la poudre imprègnent la pièce, elles entrent aussi dans les poumons et les veines, permettant à toutes les personnes présentes de distinguer clairement l'aura psychique de chacun (0/1D2 SAN).

En comparaison de ces auras, celle de Rachel apparaît malade, décolorée. Les rouges vibrants ont laissé place à des bruns rouille, les bleus se sont aigris et assombris, les verts éclatants sont maintenant jaunâtres. Les investigateurs s'installent pour leur veille. Une longue nuit commence. La poudre brûle très lentement, en continue, et ne nécessite que très peu d'entretien, donnant à la pièce une sorte d'ambiance onirique, enivrante. Les bruits habituels d'une nuit de printemps ravissent les sens – les stridulations des rainettes crucifères et des crickets, l'appel occasionnel d'un oiseau nocturne. Un orage gronde, très loin de là, ses éclairs se déploient à des kilomètres et illuminent des nuages distants.

Vers deux heures du matin, les investigateurs peuvent effectuer un test d'Écouter – un succès révèle que tous les sons de la nuit se sont éteints.

Tout est maintenant terriblement calme, en dehors de la respiration forcée et des gémissements imperceptibles de Rachel. Dans son lit, la jeune fille semble souffrir d'un cauchemar, bien qu'elle soit trop faible pour remuer beaucoup. Le désespoir se lit sur ses traits hagards et elle se cramponne au lit comme si elle tentait de tirer les draps au-dessus d'elle pour se protéger. Dans l'obscurité, on peut distinguer un choc très léger à l'une des fenêtres. Une forme effilée, tourbillonnant comme de la fumée de cigarette dans la lumière de la poudre mystique, se glisse dans la pièce. Leurs sens immergés dans la fumée du vieux chaman, les investigateurs remarquent que la présence s'étend bien au-delà de la fenêtre dehors. En fait, la mince corde astrale se perd au-dessus des champs en direction du cimetière familial.

La forme prend bientôt le visage de Grace. La jeune femme semble être dans les derniers mois d'une atroce grossesse. Même si l'image est transparente, brumeuse, les investigateurs peuvent distinguer une corde ectoplasmique qui s'enroule autour de son cou. Avec une conscience morbide, ils perçoivent son ventre gonflé par-delà ses habits spectraux, où quelque ombre s'étire dans une matrice astrale. Grace, concentrée sur la personne dans le lit, ne prête aucune attention aux investigateurs présents. Le spectre, jadis une jeune femme bien vivante, se glisse près de la forme prostrée de Rachel, qui se débat sans force. L'esprit de Grace flotte au-dessus du lit, écrasant la jeune fille sans défense sous sa masse astrale.

Les mâchoires de Grace s'ouvrent toutes grandes, comme celles d'un boa constrictor. Le spectre abaisse sa bouche affreusement déformée jusqu'à couvrir entièrement le visage, la bouche, le nez, les yeux, de Rachel. Elle commence alors à la sucer de manière obscène, nourrissant l'être qui grossit dans son ventre distendu de l'énergie de sa victime. Rachel lutte contre le viol mais est incapable de se défendre par elle-même.

Assister à l'intrusion du spectre et à son attaque impie coûte 1/1D8 SAN aux témoins. Une fois qu'ils sortent de l'état de choc provoqué par la vision de cet ignominieux visiteur spectral, les investigateurs peuvent tenter d'empêcher le lent assassinat qui se déroule sous leurs yeux. Mais comment combattre une créature de brume et de cauchemars ?

Puisque les investigateurs ne possèdent aucune arme magique, la méthode la plus directe pour affronter le spectre de Grace est une lutte de POU contre POU – il suffit de tenter de l'arracher physiquement du corps de Rachel ou de se tenir à quelques pas en la menaçant ou en disant des prières. Un seul

investigateur peut, à tout moment, tenter de confronter son POU à celui de Grace ; si plus d'une tentative a lieu en même temps, seul l'investigateur avec le POU le plus élevé a la possibilité de « combattre » le spectre. Ceux qui tentent alors de porter la main sur elle ne sentent qu'un frisson intense, comme s'ils avaient plongé leurs doigts dans de l'air extrêmement froid.

Le spectre de Grace engage le combat contre l'adversaire désigné, se dégageant de la forme prostrée de Rachel pour le griffer et le pincer. Tant qu'il est engagé dans ce combat astral, l'investigateur reçoit des images claires, terribles, de la relation incestueuse de Grace, un mélange choquant de honte et de plaisir. Son meurtre des mains d'Everett et de sa belle-sœur enclenche une vague de terreur et de haine. Ces émotions viscérales coûtent 1/1D6 SAN à l'investigateur.

En tant que spectre, Grace ne possède que les caractéristiques INT (12) et POU (16), avec un nombre de points de magie égal à son POU - soit 16. Ces points de magie sont l'équivalent des points de vie de Grace au cours de ce combat. Comparez le POU de Grace à celui de son adversaire sur la table de Résistance. Si Grace gagne, l'investigateur souffre d'une perte définitive de 1D6-1 CON, tandis que le spectre absorbe son énergie vitale. L'investigateur doit effectuer un test d'Endurance à -20% ou tomber involontairement en arrière, sous le choc et la faiblesse. Comme les investigateurs ne sont pas l'objet de sa haine, Grace permet au perdant de tomber et elle reprend son lent, douloureux, repas sur sa victime.

S'il réussit son test d'Endurance, l'investigateur reste alerte ; il peut choisir de se désengager volontairement ou de continuer à combattre. S'il reste volontairement, le processus est répété avec le niveau actuel de CON. Un investigateur qui perd tous ses points de CON meurt, dépouille épuisée, sans âme. Si Grace perd la lutte de POU, elle perd aussitôt 1D6-1 points de magie. Elle continue de mesurer ses points de magie à la constitution de son adversaire, déterminée à l'emporter.

Grace reste engagée en combat jusqu'à ce qu'elle vainque ou détruise son adversaire, ou qu'elle perde tous ses points de magie. Si elle est vaincue, Grace n'est pas bonne joueuse : avec un cri d'agonie terrible qui brise toutes les vitres et les glaces de la chambre, le spectre disparaît. Ce cri horrible coûte 1/1D4 SAN. Tuée deux fois, elle ne reviendra pas.

Les conséquences

Pour réussir ce scénario, il faut détruire l'esprit vampirique, vengeur, de Grace Bell, soit en participant à la cérémonie au cimetière, soit en affrontant directement le spectre grâce à la poudre d'Injun Joe. Les investigateurs peuvent nourrir de profonds soupçons à propos des indélicatesses sexuelles d'Everett Bell avec sa sœur, et peut-être même suspecter le meurtre de cette dernière. Un contact direct avec le spectre – si les investigateurs l'affrontent dans la chambre de Rachel – confirme l'histoire. Si les investigateurs choisissent d'ignorer les péchés d'Everett, il finira par tourner son regard vers son aînée, Susan. Elle tombera enceinte et se suicidera, suivie par Amy après que cette dernière ait abattu Everett au fusil. Cette terrible nouvelle finira par atteindre les investigateurs, signant ainsi un épilogue sinistre à cette sinistre histoire.

Si les investigateurs choisissent de révéler à Everett et à sa femme qu'ils savent tout de ce qui est arrivé à Grace, le fermier s'écroule et se met à baragouiner de manière inintelligible. Brisé, il est emporté à l'asile de fou de l'état, à Howard, Rhodes Island. Il peut aussi, à la discrétion du gardien, devenir violent quand il est confronté à la vérité, même si ce ne sont que des accusations sans fondement. Un fermier costaud avec une hache et un fusil de chasse peut se révéler très dangereux pour l'intégrité physique des investigateurs. Amy, à l'âme mieux trempée, fait de son mieux pour élever ses deux filles et garde la ferme. Si les investigateurs insistent pour qu'un procès ait lieu concernant l'implication de la femme dans le meurtre de Grace, elle est rapidement acquittée par manque de preuves – de plus, l'état ne cherche pas vraiment à aboutir dans cette histoire.

Si les investigateurs participent activement à la cérémonie du révérend White pour chasser le spectre de Grace, ils reçoivent 2D6 SAN. S'ils ont assisté au rituel sans s'y impliquer de manière significative, réduisez la récompense à 1D6 SAN. Si les investigateurs choisissent la voie plus dangereuse consistant à employer la poudre magique d'Injun Joe, ces braves reçoivent 2D10 SAN.

Que se passe-t-il si les investigateurs ont échoué ? S'ils ne participent pas à la cérémonie ou n'affrontent pas Grace avec la poudre chamanique ? Dans ce cas, le rituel au cimetière ne marche pas, interrompu et empêché par les pouvoirs surnaturels que Grace utilise pour se protéger, elle et son enfant à naître. Peut-être que le spectre vengeur décide que le révérend White est désormais une menace directe et il sera le suivant au menu. Finalement, les investigateurs entendront parler de la maladie terrible qui a emporté tout entière une petite communauté dans l'arrière-pays boisé du Rhodes Island. En fonction de ce qu'ils savaient quand ils ont quitté Stafford, le gardien peut leur faire perdre 1D10 ou 1D20 SAN à chacun. De plus, Grace est arrivé à terme et quelque chose de terrible est né de la matrice d'une femme morte, sous la terre d'une ville fantôme. Ce qui est né, *exactement*, est laissé à l'appréciation de certains esprits malades, et servira sans doute de base à de futures investigations.

Investigateurs prétirés

Sergent Thomas Avery

Avery perdit ses parents au cours de son adolescence, presque une décennie plus tôt, dans un terrible incendie qui détruisit leur ferme. Les Bells, leurs cousins, l'accueillirent. Il noua bientôt une relation intime avec sa cousine Grace. Au cours des années, ils devinrent si proches que le patriarche de la famille, le frère de Grace, Everett, décida qu'il serait préférable que le jeune homme s'en aille. Acceptant son destin, Thomas s'engagea dans l'armée des États-Unis en 1915. Celle-ci renforça la silhouette du gamin et l'entraîna au combat et dans de nombreuses compétences utiles. Il fit son baptême du feu en Europe au cours de la Grande Guerre et passa la plus grande partie de son service en France, aidant à reconstruire la nation brisée.

Après avoir servi pendant six ans, Thomas Avery n'a été déchargé que depuis quelques semaines et vient juste de rentrer sur le continent. Il a prévu de revenir à Stafford, ayant connu assez « d'aventures » pour plusieurs vies. Il est particulièrement pressé de renouer avec Grace, qui doit être devenu une jeune femme particulièrement belle maintenant. Thomas espère que leur ancienne relation se renouera et il souhaite lui faire la cour. Il est possible qu'Avery rencontre le docteur Roach dans le train de Providence.

Sergent Thomas Avery

24 ans, US Army

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	60 %
Discrétion	45 %
Dissimulation	40 %
Écouter	40 %
Métier : mécanicien	35 %
Pilotage	40 %
Premiers soins	44 %
Se cacher	40 %

Langues

Anglais	50 %
Français	31 %

Combat

Poings	70 %, dégâts 1D3+1D4
Saisie	30 %, dégâts spéciaux
Coup de tête	10 %, dégâts 1D4+1D4
Pieds	30 %, dégâts 1D6+1D4
Carabine .30-06	75 %, dégâts 2D6+4
Couteau de combat	55 %, dégâts 1D4+2+1D4

Kenneth Cook

Tirant le diable par la queue, espérant qu'une retraite au calme lui rendra inspiration et clarté d'esprit, l'écrivain Kenneth Cook est arrivé récemment à Stafford à la recherche de sa muse. Il n'a à son actif qu'un roman, une médiocre romance qui reçut un succès modeste, et quelques histoires courtes parues dans des magazines pulp comme « Amazing Stories ». Récemment, ses ventes aux magazines se sont taries, en dehors de quelques rares accords de plus en plus espacés. La femme de Cook, peu impressionnée par son incapacité à faire vivre le ménage de manière régulière, s'est récemment envolée avec un représentant en assurances venu de Floride.

Cook a pris une chambre à la pension de la veuve Herber, une grande ferme pleine de coins et de recoins. Elle ne prend qu'une somme modeste pour la chambre et, contrairement à son ancienne mégère, cuisine excellemment et en abondance. Coolk vagabonde dans les champs et les chemins de Stafford, humant l'atmosphère, bavardant avec les locaux, à la recherche de légendes ou d'événements qu'il pourrait transformer, d'un coup de sa brillante plume, en une sacrée bonne histoire.

Kenneth Cook

31 ans, écrivain

APP	15	Prestance	75 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	65

Compétences

Bibliothèque	62 %
Crédit	40 %
Discrétion	40 %
Écouter	50 %
Persuasion	60 %
Psychologie	55 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	27 %
Sciences humaines :	
- Anthropologie	30 %
- Archéologie	30 %
- Histoire	50 %
Sciences occultes	55 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Anglais	85 %
Grec	55 %
Latin	55 %

Combat

Aucun

Investigateurs prétirés

Jane O'Connell

Pour une fille d'immigrants irlandais de Boston comme Jane O'Connell, devenir secrétaire ou nonne n'étaient pas des options bien séduisantes. Jane choisit l'éducation comme visa pour une vie meilleure, étudiant assidûment pour obtenir une bourse à l'école communale puis, plus tard, un diplôme du Simmons College. Fille de la ville ayant grandi dans les quartiers de Boston Sud, Jane décida d'utiliser ce diplôme pour aller enseigner dans une communauté rurale. La communauté isolée de Stafford, Rhodes Island, avait besoin d'une institutrice après la mort de l'ancienne, très âgée. Jane, impatiente de changer de vie et de commencer sa carrière, a accepté avec empressement. Elle est maintenant en ville depuis deux semaines. L'école comporte une classe unique, avec des enfants de six à dix-huit ans. Jane fait de son mieux pour composer des leçons qui intéresseront ses élèves. L'institutrice devrait habiter dans une petite maison fournie par la ville, près de l'école – mais les travaux de rénovation ne sont pas encore achevés ; elle réside donc à la pension de la veuve Herber. Bien qu'elle ne soit en ville que depuis quelques jours, O'Connell a déjà découvert que la vie ici est incroyablement ennuyeuse. Elle prend donc plaisir à s'occuper de ses élèves, encourageant leur développement intellectuel et leur créativité. Elle s'est aussi liée d'amitié avec la veuve Herber, une véritable source de bonne humeur et de bon sens (ainsi que de commérages). O'Connell est vraiment concernée par les enfants Bell, Rachel et Susan. Rachel est tombée malade et a été retirée de l'école. Jane a appris de ses autres élèves que plusieurs autres enfants Bell fréquentaient l'école mais qu'ils sont morts récemment. Si la jeune institutrice peut connaître, d'une manière ou d'une autre, le fond de l'histoire et aider les deux filles Bell, elle n'hésitera devant rien.

Jane O'Connell

22 ans, institutrice

APP	16	Prestance	80 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	aucun
Points de Vie	13
Santé Mentale	75

Compétences

Art (chant)	55 %
Athlétisme	50 %
Baratin	45 %
Bibliothèque	55 %
Crédit	35 %
Négociation	55 %
Persuasion	60 %
Premiers soins	40 %
Psychologie	60 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	55 %
Sciences humaines : histoire	66 %
Trouver Objet Caché	65 %

Langues

Anglais	85 %
Latin	60 %

Combat

Aucun

Docteur Paul Roach

Le docteur Roach, médecin de son état, enseigne l'anatomie humaine et la physiologie à la Brown University. C'est aussi l'un des médecins du campus, passant beaucoup de temps à traiter les maux des étudiants et les blessures liées au sport. Le docteur Roach est un bon ami du docteur Cunningham ; leur amitié remonte à l'époque où ils partageaient une chambre en classes préparatoires et elle se poursuivit à la faculté de médecine. Bert travailla ensuite à l'hôpital du Rhodes Island à Providence et Roach l'invita souvent comme conférencier dans sa classe. Récemment, Bert Cunningham a quitté son poste à l'hôpital de Providence pour aller aider les pauvres dans les campagnes. Il s'est installé dans la ville isolée de Stafford, à quelques kilomètres au nord de la frontière du Connecticut. Roach correspond régulièrement avec son vieil ami et confrère ; ils collaborent à des articles pour des journaux médicaux et partagent quelques passions communes. Plus récemment, Roach a reçu une lettre de Cunningham lui demandant de venir et de l'aider dans le cas d'une sorte d'épidémie qui afflige l'une des familles de Stafford. Roach s'est arrangé pour prendre quelques congés afin d'aller aider son vieil ami.

Docteur Paul Roach

40 ans, médecin et enseignant

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	aucun
Points de Vie	13
Santé Mentale	65

Compétences

Crédit	48 %
Médecine	77 %
Premiers soins	75 %
Psychanalyse	40 %
Psychologie	55 %
Sciences de la vie :	
- Biologie	75 %
- Pharmacologie	65 %
Sciences formelles : chimie	70 %

Langues

Anglais	85 %
Latin	65 %

Combat

Aucun

(**NdT.** Il serait sans doute plus intéressant que Jane O'Connell soit en ville depuis quelques mois – six à huit dans l'idéal. Cela lui permettrait d'être bien plus impliquée auprès de la famille Bell, d'avoir connu les autres enfants et de relativiser le désavantage qu'elle a d'être une femme dans un monde d'homme : elle connaît un peu la région et ses habitants, peut servir de guide aux autres investigateurs et elle a une plus grande motivation pour affronter le spectre de Grace.)

Les Fouilles

par Brian M. Sammons



Où les investigateurs, étudiants en archéologie à la Miskatonic, participent à des fouilles qui tournent mal, dans l'arrière-pays de la Nouvelle-Angleterre.

A l'affiche

Dr Carris

Archéologue à la carrière minable, professeur sans envergure de la Miskatonic University, le docteur Carris considérait ces fouilles comme sa dernière chance de faire des découvertes importantes. Spécialiste des civilisations hyperboréennes, il a été guidé ici par l'un de ses élèves dont le père exploite une ferme en bordure de bois riches en pierres gravées et en artefacts anciens.

Dr Burlington

Anthropologue, il était d'abord venu à Dunlow pour trouver des preuves que les bigfoots n'existent pas. Mais il découvrit des bigfoots bien vivants et sa vie en fut changée. Il les étudia et les approcha jusqu'à ce qu'il obtienne d'eux qu'il participe à un ancien rituel chamanique en leur compagnie. C'est alors qu'il rencontra Tsathoggua lui-même dans ses rêves et qu'il en devint le grand prêtre. Son seul but est de déterrer son ancien temple et de lui redonner un accès à la terre.

Tsathoggua

Le Grand Ancien joue ici un rôle central. D'une part, son grand prêtre Burlington se voit accorder des pouvoirs immenses et plusieurs sortilèges impies, mais encore Tsathoggua peut-il accéder à notre dimension depuis son repaire de N'Kai grâce à un portail magique parfaitement fonctionnel. Il n'hésite donc pas à envoyer l'une de ses larves parasites, dans le corps d'un étudiant, pour assister le professeur fou.



En quelques mots...

Le Dr Carris organise, durant les mois d'été, un chantier de fouilles archéologiques dans l'arrière-pays, dans la ville de Dunlow, à une cinquantaine de kilomètres d'Arkham, afin de retrouver des artefacts associés aux Indiens Wammics et à l'Hyperborée. Ce faisant, il dérange les plans d'un autre professeur de l'université, le Dr Burlington, anthropologue dément et grand prêtre de Tsathoggua, lui-même en train de dégager un temple dédié à la sombre divinité non loin de là. Meurtres sauvages, disparitions inquiétantes, attaques de bigfoots et sacrifices humains se succèdent à un rythme effréné en l'espace de seulement quelques jours, forçant l'arrêt des fouilles – sans doute faute de participants encore en vie.

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont tous des étudiants en archéologie, suivant les cours du professeur Carris et accompagnant ce chantier de fouilles estivales afin de grappiller quelques points supplémentaires. Ce sera certainement leur premier contact avec le Mythe et, si le gardien le désire, ce scénario peut constituer l'ouverture d'une longue campagne centrée autour de l'université Miskatonic et ses mystères.

Enjeux et récompenses

Si les deux premiers jours sont encore relativement calmes, tandis que les enjeux dramatiques se mettent en place dans le dos des investigateurs, les derniers jours sont menés tambour battant : meurtres sadiques, rencontres inquiétantes, mauvais temps, sabotages, disparitions inexpliquées, attaque du camp par des sauvages, nez à nez avec des bigfoots, sauvetage explosif... Les investigateurs devront :

- Explorer la région des fouilles pour accumuler du savoir qui leur servira sans doute plus tard
- Comprendre le rôle et les intentions de Burlington
- Affronter des guerriers voormis sanguinaires
- Affronter une famille de hillbillies dégénérés
- Affronter un parasite de Tsathoggua
- Empêcher tous leurs camarades de se faire sacrifier au Grand Ancien...

Heureusement, ils trouveront quelques armes et un sortilège du Signe des Anciens pour les aider dans leurs péripéties.

Ambiance

Ce scénario est particulièrement musclé et violent – les scènes gores s'enchaînent et les investigateurs doivent faire preuve de courage et de débrouillardise pour affronter des adversaires sans pitié, efficaces et nombreux. Si tout commence comme une simple excursion, les joueurs savent qu'il va leur arriver quelque chose, sans savoir quoi. Très longtemps, ils restent dans l'ignorance alors que les événements violents s'accumulent, tout en cherchant des pistes dans tous les sens. Ce scénario est destiné à des étudiants archéologues – en fait, le terreau dont sont faits les investigateurs chevronnés que l'on rencontre plus tard. De fait, il est parfait pour les joueurs qui ne connaissent pas le Mythe, ou mal, et qui peuvent ainsi en découvrir les aspects les plus extrêmes et les plus emblématiques.



Fiche technique

Investigation	●●○○○
Action	●●●●○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●○○○
Mythe	●●●●●
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	⌚⌚⌚⌚⌚⌚⌚
Nombre de joueurs	🚶🚶🚶🚶
Type de personnages	Prétirés
Époque	1920

Introduction

Ce scénario part du principe que les joueurs incarnent des étudiants de la Miskatonic University plutôt que les investigateurs durs-à-cuire habituels. Si cela n'est pas le cas, il faudra opérer certains changements de manière à introduire ces investigateurs, mais cela ne devrait pas être trop dur.
Pourquoi jouer des étudiants de la Miskatonic ? Et bien, cette aventure peut déjà être un changement bienvenu pour les joueurs et le gardien. Elle peut aussi se révéler un défi intéressant si les joueurs ont l'habitude que leurs personnages soient chargés à bloc d'armes diverses. Rappelez-vous que des étudiants sont rarement armés et cette idée seule devrait faire sauter de joie bien des gardiens. Dans l'idéal, le scénario pourrait être utilisé pour lancer une campagne centrée autour de l'université. Après tout, la Miskatonic est un contexte cool et effrayant à la fois, sans oublier qu'elle permet aux gardiens d'introduire des aventures sans devoir sortir, une fois de plus, la carte archi-usée de « l'oncle décédé ».
L'aventure peut se dérouler à n'importe quel moment durant les années de la Prohibition. Elle se déroule en cinq jours et l'histoire se dévoile un peu plus chaque jour. Il y a une liste d'événements probables, mais le gardien ne doit pas se sentir tenu par celle-ci. Il peut ajouter ou enlever des jours, réarranger les événements, ignorer certains éléments ou en ajouter d'autres. Si le gardien souhaite que les investigateurs rencontrent le mystérieux chasseur le troisième jour plutôt que le deuxième, ce n'est pas un souci. En fait, on peut même complètement ignorer le chasseur, bien qu'il apporte quelques informations utiles. Le scénario n'est rien de plus qu'un fil directeur, qui suggère quels événements doivent subvenir et quand.

L'histoire

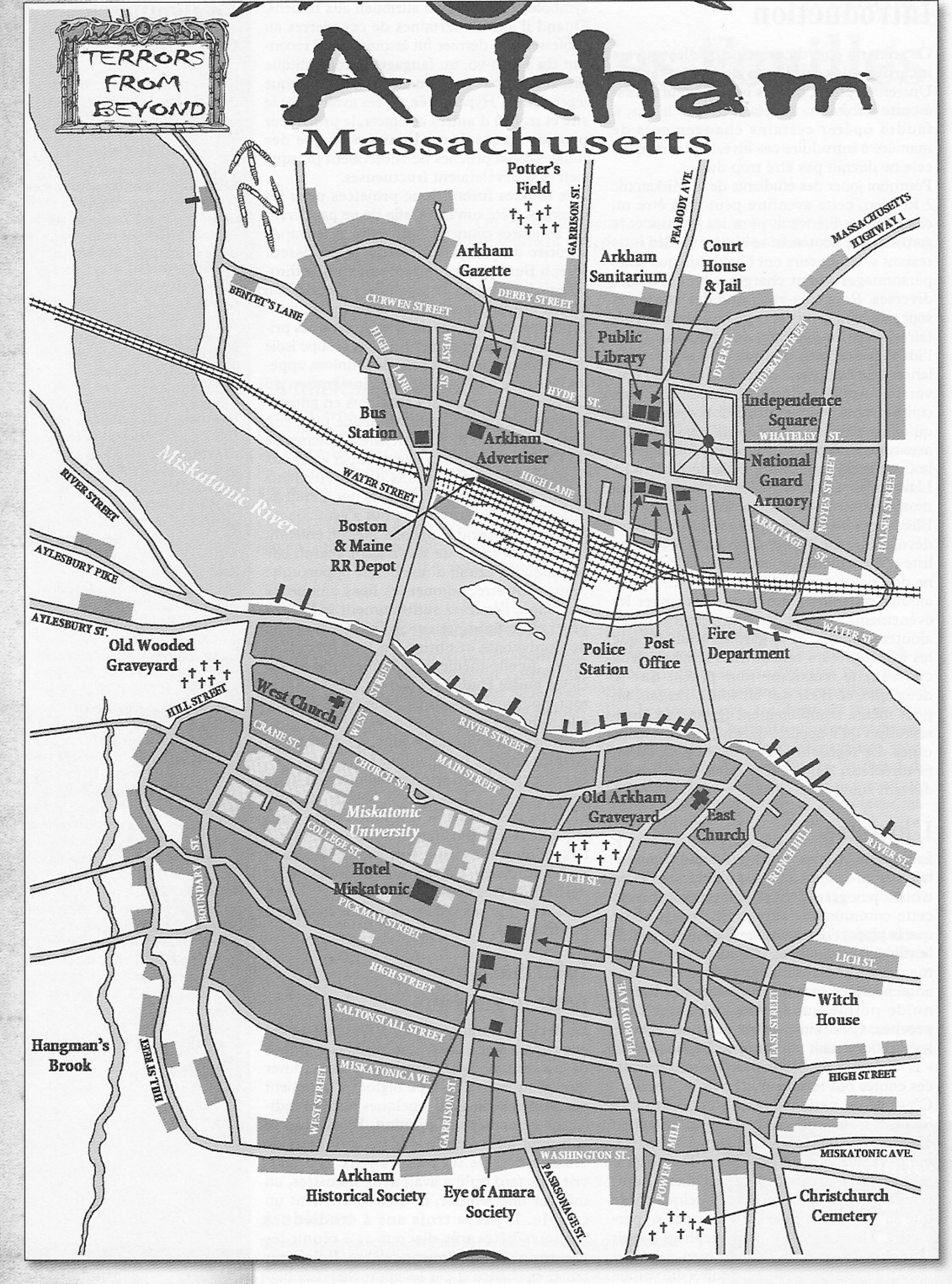
La ville de Dunlow se trouve à une cinquantaine de kilomètres à l'ouest d'Arkham. On ne trouve pas grand-chose d'intéressant dans cette communauté rurale. Elle est si petite que la plupart des cartes ne l'indiquent pas. Si la ville est quelque peu connue, c'est uniquement à cause des témoignages réguliers des autochtones à propos d'une créature humanoïde poilue qui rôderait dans les bois proches. C'est ainsi qu'est née une légende locale concernant une sorte de Bigfoot appelé « la Créature de Dunlow ». Heureusement, ces contes ont rarement été pris au sérieux.
C'est de ce petit village qu'est originaire Stephen Campbell. Garçon brillant, Stephen adorait apprendre et passait la plupart de son temps le nez dans les bouquins. Tandis qu'il grandissait, il exprima le désir d'aller à l'université parfaire son éducation, quelque chose que sa famille ne pouvait certes pas se permettre. Heureusement pour Stephen, il avait un oncle fortuné qui l'aimait bien, aussi lui paya-t-il toute sa scolarité à l'université voisine de Miskatonic.
C'est là que Stephen s'inscrit aux cours d'archéologie du docteur Adam Carris. Le professeur et l'étudiant s'entendait bien. Un jour, Stephen parla à l'archéologue des collines derrière la ferme de son père, où il trouvait jadis d'anciennes pierres gravées de symboles étranges qu'il attribuait aux Indiens. Quand il amena certaines de ces pierres au professeur, ce dernier fut estomaqué : il reconnut du Tsath-yo, un langage hiéroglyphique disparu attribué à une ancienne terre, presque légendaire, l'Hyperborée. Après avoir visité le site et trouvé d'autres artefacts, le professeur parvint à convaincre l'université que des fouilles aussi proches ne coûteraient presque rien et se révéleraient fructueuses.
Des fouilles furent donc projetées pour les vacances d'été suivantes, afin de ne pas déranger les autres cours de l'université. À la grande surprise du professeur Carris, le professeur Joseph Burlington du département d'anthropologie lui proposa de se joindre à l'expédition afin d'étudier la manière dont les anciens hyperboréens vivaient dans les Amériques primitives et pour examiner un petit groupe isolé d'Indiens qui vivaient près de Dunlow, appelés Wammic ou Wammics. Si l'intégration du Dr Burlington et de ses étudiants en anthropologie est presque une évidence pour lui, Carris n'était pas du tout préparé à la demande du Dr Amanda Nelson de participer aussi aux fouilles avec quelques-uns de ses étudiants en botanique. Adam et Amanda ont entretenu une relation intermittente qui s'est achevée plutôt mal. Quand le docteur Nelson entendit parler de la sortie de son ancien amant, elle pensa qu'il s'agirait d'une bonne opportunité pour, peut-être, renouer les liens amoureux ou, sinon, l'énerver suffisamment et le faire payer. Elle fit appel au conseil de direction de l'université et obtint, en leur forçant la main, qu'elle-même et quelques-uns de ses élèves puisse étudier les plantes locales. Après tout, pourquoi est-ce que l'université devrait-elle toujours payer des budgets élevés pour les études en archéologie tout en ignorant des champs comme la botanique ?
Si cette expédition semble quelque peu hétérodoxe, il n'y a là pourtant rien de sinistre, n'est-ce pas ? Mais la véritable raison pour laquelle le Dr Burlington veut se joindre à l'expédition n'a rien à voir avec l'éducation de ses étudiants. En vérité, le professeur s'est déjà rendu très souvent à Dunlow et il veut s'assurer que ses collègues n'en découvrent pas trop.

Informations pour le gardien

Le docteur Burlington vint à Dunlow quatre ans auparavant à cause des histoires à propos de la « créature de Dunlow ». Il voulait prouver que les monstres de type bigfoot n'existaient pas. Après avoir écrit quelques articles indiquant clairement sa position, Burlington se contredit lui-même le jour où il vit l'une de ces créatures de ses propres yeux. Il découvrit plus tard qu'il y avait deux monstres, un mâle et une femelle, et qu'ils formaient un couple. Il passa trois ans à étudier ces hommes-bêtes très discrets et à réunir les preuves qui le rendraient célèbre. Il finit par tenter sa chance et par les approcher. Les bigfoots, qui savaient depuis un moment que le docteur les observait, acceptèrent sa présence avec quelques réticences.
À la grande surprise du professeur, les bigfoots étaient intelligents et possédaient leur propre langage. Une fois qu'il eut été capable de comprendre les bases de celui-ci, Burlington

La signification des noms

Dans ce scénario, on utilisera le terme *Bigfoot*, car aujourd'hui tout le monde en connaît la signification. C'est une simplification éhontée, mais vous devrez vous rappeler que le terme n'existait pas dans les années 20 et 30. En fait, Bigfoot fit son apparition dans le *Humboldt Times*, un journal d'Eureka, Californie, en 1958. À cette époque, le journal fit sa première page avec un article maintenant célèbre à propos de traces pas humanoïdes et immenses découvertes près d'un chantier de construction. Cette histoire fut d'abord une curiosité, mais bientôt elle eut sa propre vie – le pays tout entier connut la fièvre du bigfoot et une nouvelle légende américaine naquit.
Avant 1958, la créature que tout le monde connaît sous le nom de bigfoot aurait été appelée de bien des noms par les quelques Américains et canadiens blancs qui en auraient entendu parler. Ils auraient utilisé des termes comme « l'homme-bête », « le sauvage » et bien d'autres tout aussi appropriés. Cependant, les Nord-Américains natifs avaient leurs propres noms pour ces créatures qui appartenaient à leur folklore depuis des années. Si chaque tribu possédait son propre vocabulaire, le nom le plus connu aujourd'hui est le *Sasquatch*, dont on retrace l'origine aux Halkomelem de Colombie britannique. Dans cette aventure, on utilise parfois le terme *sasquatch* pour désigner le langage des bigfoot. Un autre terme natif-américain pour la créature vient des Lakota, les Sioux de l'ouest : *chiye-tanka*. *Chiye* signifie frère aîné et *Tanka* veut dire grand, colossal. En français, les Sioux l'appelleraient donc le Grand homme.
Le bigfoot a connu un grand nombre de noms locaux attribués par ceux qui l'avaient aperçu. Si les histoires de sasquatch et de bigfoot proviennent essentiellement de la région du nord-ouest pacifique, de telles créatures ont été vues à travers tout le pays et ont été appelées de bien des noms. La Floride a son *Skunk Ape*, l'Arkansas possède un Monstre de Fouke (qui sera à l'origine du film de 1973, *la légende de Boggy Creek*). Dans ce scénario, les habitants du Massachusetts nomment leur monstre *la créature de Dunlow*.



apprit que ces créatures poilues possédaient une histoire incroyable, passée à travers d'innombrables générations par des contes et des chants.

Les ancêtres des bigfoots étaient une race civilisée, plus petite, appelée les *voormis*. Ces préhomidés poilus vivaient sur l'ancienne Hyperborée, aujourd'hui appelée Groënland et construisaient des bâtiments en pierre semblables aux pueblos indiens. Les voormis étaient un peuple mystique, religieux et magique et leur civilisation dura des siècles. Mais quand l'ère glaciaire commença, ils en revinrent à un stade bien plus primitif. À

l'aube de l'humanité, les humains et les barbares voormis s'affrontèrent – les hommes l'emportèrent. Ils chassèrent les voormis de leurs terres originelles ; quelques-uns allèrent vers l'ouest tandis que d'autres trouvaient refuge dans les montagnes orientales. Et oui, le Yeti, l'abominable homme des neiges du Népal, est aussi un descendant des voormis. Entre l'exode voormis loin de l'Hyperborée, et les temps modernes – un intervalle incroyablement long – ces humanoïdes poilus ont évolué pour s'adapter à leur mode de vie de plus en plus dur et sauvage. Les bigfoots sont plus grands, plus forts que leurs ancêtres. Ils possèdent des fourrures plus épaisses, plus drues, des sens affinés et des mâchoires plus puissantes. Mais, tandis que les voormis devenaient des bigfoots, ils perdirent les ores de la civilisation – l'écriture, l'architecture, la religion organisée.

Burlington fut fasciné par la vénération que ces créatures portaient à un ancien dieu. Il voulut approfondir cet aspect de leur histoire, mais les bigfoots ne souhaitaient pas lui en parler. Après avoir vécu aussi longtemps sans leur dieu, les bigfoots ne voulaient simplement pas qu'il revînt dans leur vie. Le docteur insista. Puis vint une nuit durant laquelle la femme bigfoot donna un breuvage d'herbes et de racines au professeur – le breuvage que les chamans voormis prenaient pour visiter leur dieu. Le docteur essaya et cela ne marcha que trop bien – durant trois semaines, il fut plongé dans un état comateux et il vit le Dormeur de N'kai, le Grand Ancien Tsathoggua. Burlington abandonna une grande part de sa santé mentale durant ce temps et cela le rendit particulièrement réceptif à la volonté de Tsathoggua. Le Grand Ancien expliqua à l'humain que, non loin de l'endroit où son corps gisait, se trouvaient les vestiges de l'un de ses temples, profondément enfoui dans le sol mais pratiquement intact. Tsathoggua ordonna à Burlington de trouver ce temple, de ramener ses enfants perdus (les bigfoots) dans la voie sacrée de sa vénération, mais aussi de convertir de nouveaux suivants parmi les humains proches. Afin d'accomplir cette tâche, l'anthropologiste reçut un don de POU, apprit des sortilèges et devint le grand prêtre du temple qu'il restait à retrouver.

Dans l'année qui suivit sa vision, Burlington fouilla les bois autour de Dunlow à la recherche du temple perdu. Les bigfoots suivirent ses ordres sans entrain, mais terrifiés par l'humain et les nouveaux pouvoirs qu'il contrôlait. Bientôt le professeur dévoyé parvint à convertir les Hynds, une petite famille de paysans isolés, à la vénération de Tsathoggua. Puis, il trouva le temple et commença à creuser. Cependant, deux bigfoots, une petite famille de dégénérés et un professeur d'université tenu de conserver toutes les apparences de la normalité (et tenu d'enseigner à temps plein à la Miskatonic), ne forment pas une équipe suffisante pour que les travaux avancent bien vite.

Aujourd'hui, les plans de Burlington sont menacés par les fouilles du professeur Carris, à deux kilomètres à peine du site du temple. Burlington ne permettra pas à un collègue trop curieux et à ses étudiants de se mettre en travers de son chemin, juste au moment où il est si près de contenter son dieu.

Informations pour les investigateurs

Les seules informations que possèdent les joueurs en débutant cette aventure sont qu'ils prennent part à des fouilles archéologiques mineures non loin de chez eux. Le chantier doit débuter le premier lundi après la cérémonie de remise des diplômes, le 22 juin, et se poursuivre jusqu'au 24 août, donnant ainsi aux étudiants deux mois de travail suivit d'un mois de vacances avant le retour à l'université le 20 septembre. Comme les étudiants sont peu nombreux à vouloir abandonner leurs vacances d'été pour des devoirs scolaires supplémentaires, cette « expédition » reste de taille modeste. Les volontaires y gagnent un peu d'expérience dans leurs domaines respectifs et accumulent les lettres de références favorables de la part de leurs professeurs.

Les investigateurs étudiants appartiennent tous à l'une ou l'autre classe d'archéologie du Dr Carris. Ainsi, l'existence des deux autres chantiers – en anthropologie et en botanique – leur reste inconnue. C'est d'autant plus normal qu'il s'agit d'abord d'une expédition archéologique dans laquelle l'équipe d'étudiants de Carris est la plus nombreuse. En plus des personnages des joueurs, Carris emmène onze autres apprentis archéologues. Le Dr Burlington a convaincu neuf étudiants de l'accompagner. Le Dr Nelson a pu, quant à elle, manipuler six des siens.

Un sommaire des membres de l'expédition

Le gardien doit gérer de nombreux figurants dans cette aventure, mais il n'a guère besoin que de leurs noms et d'une brève description. La plupart ne jouent pas un grand rôle ici. Les quelques rares qui pourraient avoir de l'importance sont indiqués par un astérisque (*) et décrits plus en détail à la fin de ce scénario. Si le gardien a besoin de caractéristiques pour ceux qui n'en ont pas, il peut les créer à sa guise. Par ailleurs, les figurants les plus importants sont aussi décrits à la fin du scénario, tout comme les six investigateurs proposés.

Les jeunes archéologues du Dr Carris

Voici les onze camarades de classe des personnages.

Charles Antune, homme, 20 ans. D'une taille moyenne mais un peu maigre. Des cheveux blonds cendrés et des yeux doux et bleus. Son père est un archéologue plus ou moins connu et Charles suit ses traces, bien que ça ne soit pas forcément son désir le plus grand.

Eric Ashford, homme, 20 ans. Cheveux bruns et yeux bleu gris. Il porte une belle moustache – il pense que cela lui donne l'air plus âgé et plus élégant. C'est un colosse et un membre de l'équipe de football de l'université. C'est le meilleur ami de Thomas McCoy.

David Burke, homme, 19 ans. Petit et trapu, les cheveux châtain clair et des yeux marron. Il est assez extraverti, amical et emporte presque partout un vieux ukulélé, qui a bien vécu et dont il joue à la moindre occasion. Malheureusement, il n'est pas si bon que cela.

(*) **Stephen Campbell** – voir à la fin du scénario.

Caractéristiques des PNJ

Pour économiser de l'espace, tous les personnages du scénario ne possèdent pas de caractéristiques définies. Soit ils jouent un rôle trop mineur, soit on peut ne pas les rencontrer du tout, soit, comme Arnold Lansdale, ils sont condamnés à un destin funeste et rapide. Si le gardien a besoin de ces caractéristiques, il peut les déterminer lui-même. Voici les informations concernant les personnages les plus importants de cette aventure.


Cynthia Douglas

Cynthia Douglas, femme, 21 ans. Cheveux noirs bouclés, yeux noirs et peau olivâtre. Petite, quelque peu enveloppée, portant des lunettes, Cynthia n'a jamais vraiment compté sur son apparence pour se faire une place et elle est donc en tête de classe. Elle est aussi incroyablement timide – une surprise qu'elle se soit jointe à l'expédition.

Jeffrey Elgar, homme, 22 ans. Cheveux blonds ondulés, yeux bleu vert. Jeffrey est de taille et d'apparence moyenne. Il a la désespérante habitude de se plaindre de pratiquement tout. Pire, il le fait avec une voix haut perchée, grinçante, gémissante, tout à fait semblable à une craie sur un tableau noir.

Davis Johnson, homme, 20 ans. Une rareté à la Miskatonic, car il est noir. David est un peu plus grand et lourd que la moyenne, et bien plus intelligent. David est calme et fier. Il ne se fait pas aisément des amis. Inscrit dans une école essentiellement blanche, il est souvent en but à des blagues, des moqueries et même des insultes ouvertes, surtout en dehors du campus d'Arkham.

Vernon Manson, homme, 21 ans. Un grand Texan, avec des cheveux brun clair, des yeux verts et l'accent traînant du sud-ouest. Fils d'un riche éleveur de bétail, il est toujours poli et courtois, surtout avec les femmes. À cause de son apparence et de ses manières charmantes, Vernon a déjà la réputation, sur tout le campus, d'être un véritable tombeur.

Franklin Marsh, homme, 19 ans. Les cheveux noirs et des yeux bleus immenses, avec parfois un peu de dermatite sur le cou. Il est petit et frêle, mais avec un certain charme et même une certaine apparence pour le moins exotique. Frank ne s'est joint à l'expédition que parce que Shirley Wilson, du département de botanique, y allait – ils étaient jadis ensemble et il veut tout faire pour se remettre avec elle. Et oui, Franklin est apparenté, de loin, aux Marsh d'Innsmouth.

Albert Matters, homme, 21 ans. Des cheveux roux sombre et des yeux verts. Grand et plutôt mince, mais avec une bedaine remarquable. Albert est connu comme le loup blanc dans les soirées et les fêtes et sa réputation n'est pas volée. Il a toujours avec lui une ou deux flasques de gin de contrebande et n'hésite pas à partager.

(*) **Thomas McCoy** – voir à la fin du scénario.

Les jeunes anthropologues du Dr Burlington

Clifford Carson, homme, 22 ans. Clifford vient d'une famille fortunée. Il est considéré par la plupart des étudiants comme un type à la fois cool et excentrique. Il porte des cheveux noirs affreusement longs, attachés sur le dos ; ses yeux brins sont souvent cachés par des lunettes aux verres teints et Clifford s'est même laissé pousser un bouc épais. Il porte toujours sur lui une flasque de whiskey irlandais onéreux, de fins cigares cubains et parfois des produits plus exotiques comme de l'absinthe ou de l'opium. Clifford plonge souvent ses proches dans des galères impossibles, mais semble toujours pouvoir les éviter lui-même.

Tom Herber, homme, 21 ans. Des cheveux noirs, des yeux bleus et de très mauvaises dents. Il est plus grand que la plupart et très musclé. S'il est un des meilleurs élèves de la classe de Burlington, c'est aussi une étoile montante de l'équipe d'athlétisme de l'université. Pour cette raison, il peut parfois se montrer assez suffisant.

David Jackson, homme, 21 ans. Des cheveux blonds raides et des yeux noisette. De taille et d'aspect moyen. David suit une mineure en anatomie et a pris des cours de premiers soins à l'hôpital universitaire de Ste Mary. Il peut s'occuper de la plupart des blessures qui peuvent frapper les membres de l'expédition.

Howard Landers, homme, 22 ans. Des cheveux blonds qui s'éclaircissent déjà et des yeux bleus. Il a le visage grêlé à cause d'une infection à la variole. Howard est le béni-oui-oui typique. C'est l'assistant de Burlington et il n'aime rien de plus que de baver sur ses petits camarades et leur faire avoir des ennuis.

Louis Newton, homme, 20 ans. Charmant, drôle, spirituel. Des cheveux et des yeux bruns. Sa famille est riche, mais on peut lui accorder qu'il n'est pas snob pour autant. Il adore le jeu ; au camp, il cherche des pigeons neufs pour quelques parties de cartes intéressées.

Jim Owens, homme, 19 ans. Cheveux noirs, yeux brun sombre. Jim s'est bien trop concentré sur ses activités de loisir, le chœur de l'université, et pas assez sur les domaines plus académiques. Il voit dans cette expédition une chance de remonter un peu en estime. Jim a une voix merveilleuse et il poussera certainement la chansonnette dès que l'occasion se présentera.

Philip Shirley, homme, 20 ans. Grand et souple, les cheveux roux bouclés et des yeux bleus. Il est très pâle et couvert d'éphélides. En classe, Philip est la quintessence du bouffon, toujours à la recherche d'un rire, le plus souvent au dépend d'autrui.

Ian Tate, homme, 20 ans. Moyen en tout : taille, poids, apparence, personnalité et résultats scolaires. Il a des cheveux et des yeux bruns. La seule chose qui puisse le faire remarquer est sa capacité à imiter les voix de ses camarades. Il lui suffit d'écouter quelqu'un quelques minutes pour en offrir une imitation d'une incroyable précision. Cela lui a valu quelques problèmes par le passé.

Beth Thurber, femme, 22 ans. Une apparence et une taille moyenne, de longs cheveux bruns et des yeux noisette. Néanmoins, la personnalité de Beth est impressionnante. En quelques instants, elle est pratiquement l'amie de toutes les personnes présentes dans une pièce. Toujours prête à rire, à s'amuser, engageante, Beth est particulièrement appréciée des garçons malgré son manque de sophistication.

Les jeunes botanistes du Dr Nelson

David Baker, homme, 21 ans. Très petit mais costaud. Porte une crinière indisciplinée de cheveux bruns et des yeux marron. Il parle avec un léger bégaiement qui devient plus prononcé quand il est excité. À cause de son manque d'assurance, David ne parle jamais plus qu'il n'est nécessaire.

Douglas King, homme, 23 ans. Des cheveux blonds ondulés et des yeux d'un bleu sombre. Il est beau garçon et populaire sur le campus. Douglas est l'étudiant le plus âgé de

l'expédition. Il n'est ici – en fait, il ne suit les classes de botanique du professeur Nelson – que pour séduire la belle mais distante Lydia Snyder. Douglas n'a jamais rencontré une fille qui pouvait résister longtemps à ses charmes et il est obsédé par la mystérieuse jeune femme.

Ambrose Nightingale, homme, 20 ans. Un petit homme vigoureux, avec des cheveux blonds filasses et des yeux d'un bleu pâle. Il est calme et sensible. À cause de sa nature, les autres garçons le chambrent et se moquent de son manque de virilité. Il est parfois appelé « Florence », sans doute à cause de son nom de famille.

Richard Parker, homme, 19 ans. Un garçon grand et costaud, aux cheveux de feu et aux incroyables yeux verts. Il était garçon de ferme dans le Michigan, quand son frère a grimpé rapidement l'échelle sociale aux côtés de Henry Ford à Detroit. Grâce à la fortune de son frère, il a pu s'inscrire à l'université Miskatonic.

(*) **Lydia Snyder** – voir à la fin du scénario.

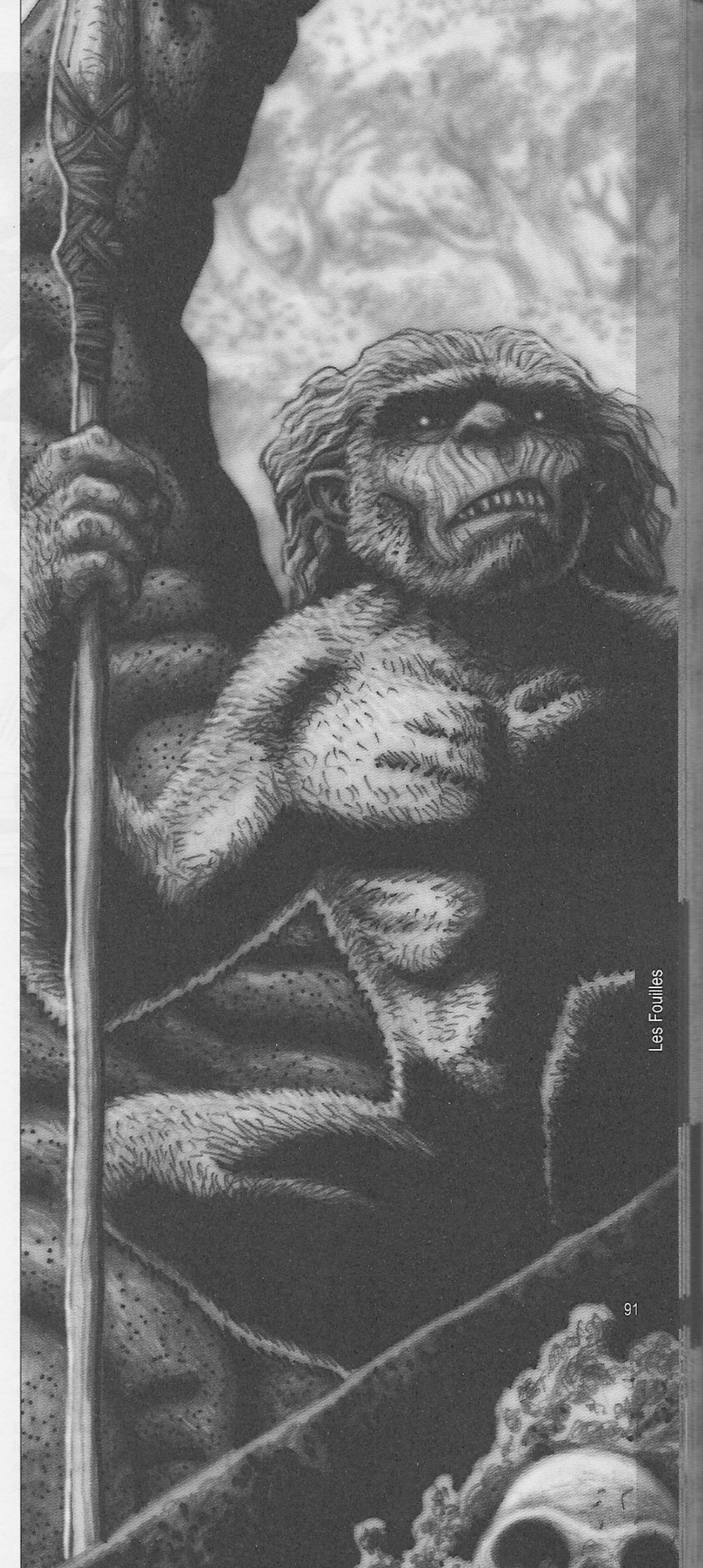
Shirley Wilson, femme, 19 ans. Menue et mignonne, avec des cheveux blonds coupés à la garçonne – comme une jeune fille dans le vent – et des yeux bleus. Elle sait combien elle est attirante et utilise cet avantage quand elle doit traiter avec des hommes. Elle est vache et acrimonieuse avec toutes celles qui pourraient être sa rivale en matière d'apparence.

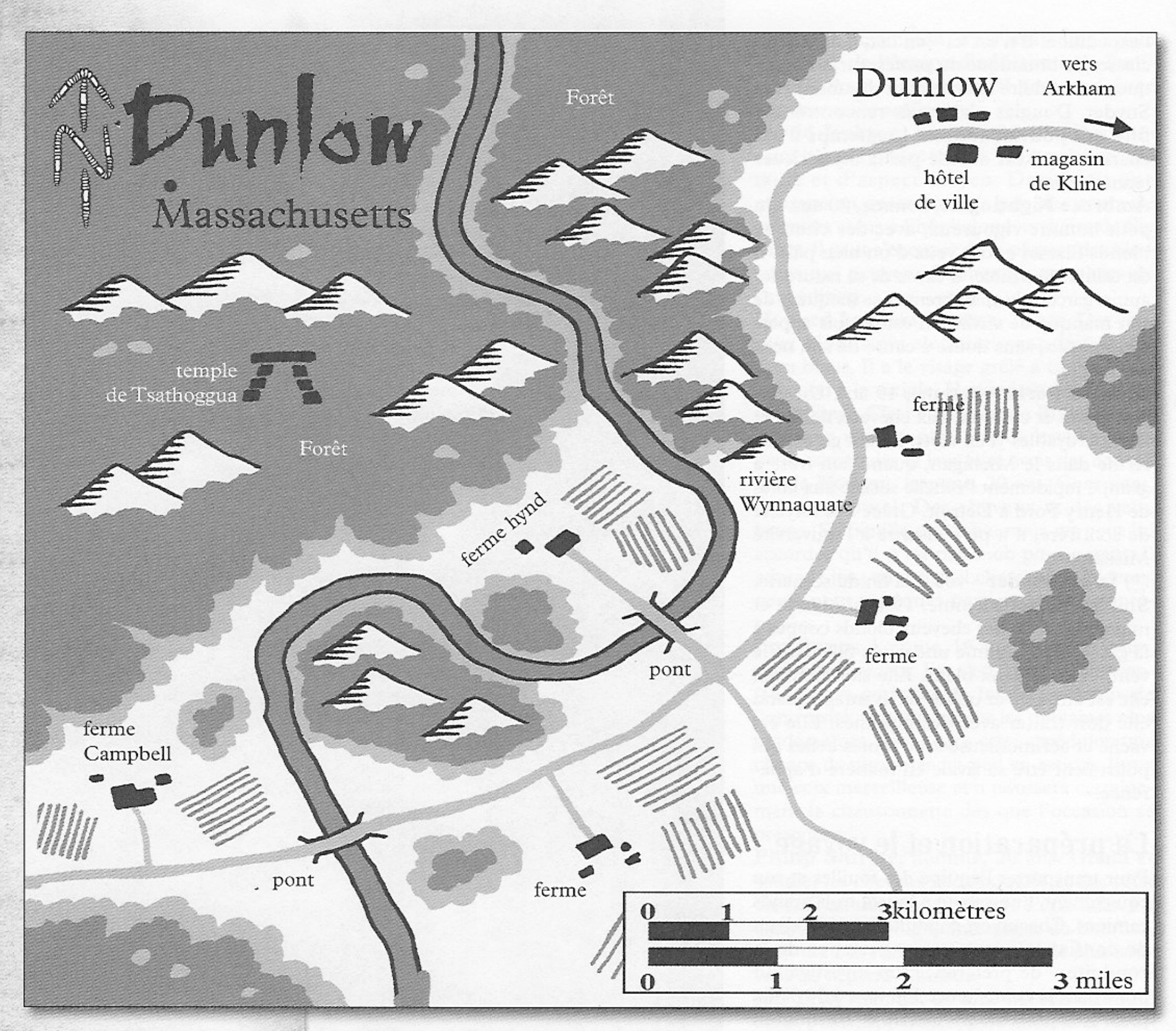
La préparation et le voyage

Pour transporter l'équipe des fouilles et son équipement, l'université a fourni trois grands camions. Chacun est conduit par un étudiant de confiance ayant une expérience de la conduite – de préférence, un investigateur possédant la compétence Pilotage à 50 % ou plus. Les professeurs Carris et Burlington prennent leurs propres voitures. Stephen Campbell monte avec Carris et le Dr Nelson avec Burlington. L'équipement est chargé dans les camions par les étudiants eux-mêmes et comprend un assortiment d'outils, d'amples provisions de conserves, du matériel de cuisine et d'entretien, du matériel de premier secours, des lanternes et du pétrole, deux grands tonneaux vides, une échelle de quatre mètres, trois grandes tables pliantes, et une baignoire pliante en toile.

Par ailleurs, chaque membre de l'expédition reçoit un oreiller, une couverture en laine, un lit de camp et une cantine – toutes choses que l'intendant attend de voir revenir à l'université en bon état. Les étudiants dormiront dans des tentes de l'armée, trois par tente – garçons et filles sont bien entendu séparés. Chaque professeur possède sa propre tente. En plus de ces petits abris, on trouve quatre tentes plus grandes et un grand pavillon marabout. À cause du manque de place, les étudiants ne peuvent emporter qu'un seul bagage chacun. Les habits sales devront être lavés sur place.

Le voyage jusqu'à Dunlow dure deux grosses heures, le long de pistes de terre étroites. On doit passer sur des ponts une ou deux fois. À la discrétion du gardien, il peut aussi exister des gués mais seulement en période de sécheresse. Et les orages peuvent tout aussi bien noyer les chaussées de gravillon.





Dunlow et la ferme des Campbells

Il ne faut pas s'attendre à trouver grand-chose à Dunlow, en dehors de quelques maisons, d'un magasin général (*Kline's Goods*) et d'un petit bâtiment de brique qui accueille à la fois l'hôtel de ville et le bureau du constable. Ces constructions se serrent, en ordre dispersé, le long d'une route de terre qui passe au travers. À l'ouest de Dunlow s'élèvent des collines couvertes de bois plus ou moins denses. Les habitants de Dunlow ne sont pas vraiment aimables avec les étrangers, mais ils ne sont pas non plus malveillants ou irrespectueux. En fait, il est probable qu'ils tenteront d'ignorer les gens de l'université plutôt que de les aider ou de leur porter préjudice. Cependant, tout cela sera découvert plus tard car le professeur Carris ne s'arrête pas ici le premier jour, mais continue au-delà en suivant la route.

La destination de l'expédition est la ferme de la famille de Stephen Campbell, à une dizaine de kilomètres de Dunlow le long de la route. À presque quatre kilomètres de la ville, la route commence à suivre la rivière Wynnaquate, un affluent de la Miskatonic – une rivière assez peu large mais très rapide et particulièrement profonde à certains points. Les véhicules doivent traverser la rivière sur des ponts de bois étroits qui craquent sournoisement quand les lourds camions passent dessus.

La ferme Campbell est grande, entourée de toutes parts par des bosquets étendus et des collines appartenant à l'état du Massachusetts. Les plus proches voisins des Campbell sont les Hynds, à un peu plus de deux kilomètres de là, en remontant vers la ville. La route atteint le coin sud-ouest de la ferme où se trouve une petite maison, une étable et une grande, quelques poulaillers, un enclos à cochon, des toilettes extérieurs sur l'arrière et un puits, un peu plus haut. Les véhicules personnels et ceux de l'expédition sont alignés devant la maison pendant toute la durée des fouilles ; ils ne peuvent aller plus loin à cause des rangs de maïs, d'oignons et de pois qui poussent derrière les bâtiments.

Le père de Stephen, Morris Campbell, est bien payé pour que l'université puisse utiliser sa ferme. Les fouilles auront lieu loin aux limites nord de son domaine, là où l'escarpement empêche les labours. Morris est content de cette ressource supplémentaire. Il est veuf – sa femme est morte de la grippe six ans auparavant. En dehors de son fils aîné Stephen, il a aussi une magnifique jeune fille de dix-huit ans, Susan, et un garçon de quinze ans, bagarreur mais respectueux, Donald.

Le camp et les fouilles sont installés à un peu plus de deux cents mètres au nord de la maison. La première soirée, Morris et sa fille Susan accompagnent le groupe d'universitaire jusque-là. Ils les conduisent au travers

des cultures tandis que Susan bavarde avec quelques-uns des étudiants et que Morris demande aux professeurs ce qu'ils comptent trouver.
À peu près à mi-chemin, un test réussi de Trouver Objet Caché permet de repérer une personne qui se cache dans les bois sur la gauche, en train de les observer. On ne peut clairement distinguer le rôdeur, mais on aperçoit sa silhouette. Si les étudiants ne remarquent rien, ce n'est pas le cas de Morris Campbell – et il n'a pas l'air ravi. Le fermier gueule à l'homme : « Je vous vois, là-bas ! Je vous ai dit de rester en dehors de mes terres ! Allez-vous en avant que je n'attrape mon fusil et que je vous tire dans le cul ! » Morris se tourne ensuite vers le professeur Carris et lui explique que l'homme est un braconnier qui rôde dans le coin depuis plusieurs semaines. Si on lui demande, il répond qu'il ne sait pas qui est cet homme.
Cet étranger mystérieux est, en fait, Arnold Lansdale, un chasseur de gros gibier qui espère se faire la créature de Dunlow. Il traque les deux bigfoots depuis trois mois maintenant. Les investigateurs pourront rencontrer cet homme étrange plus tard dans l'aventure.

Le camp

Le professeur Carris compte installer le camp à une cinquantaine de mètres de l'endroit prévu pour les fouilles. Si ces dernières devaient s'étendre, il sera facile de déplacer le camp, mais Carris ne pense pas que ça arrivera. Tout d'abord et en premier, le professeur ordonne à deux étudiants d'aller creuser une feuillée à une distance respectable de là. Après ça, les étudiants peuvent installer leurs tentes plus ou moins en cercle, les trois professeurs s'installant dans l'anneau extérieur ; un grand feu de camp est monté au centre. Ensuite, on peut installer les quatre grandes tentes. L'une d'elle servira de réserve pour l'équipement tandis que l'autre abritera la nourriture. Une tente est utilisée pour couvrir les latrines et on place la baignoire en tissus dans la dernière. La dernière tente, la plus grande, accueille les trois tables, les caisses vides et deux lanternes à gaz. Cette tente est à l'extérieur du cercle, non loin de celle de Carris – c'est là que l'on rangera et que l'on étudiera les artefacts découverts au cours des fouilles. Les deux tonneaux vides serviront de réserve à eau – remplis au besoin par quelqu'un qui cavalera jusqu'au puits des Campbells avec des seaux. Le voyage jusqu'ici et l'installation du camp prennent la plus grande partie de la journée aussi le Dr Carris invite-t-il tout le monde à profiter du reste de la soirée et à se coucher tôt – le lendemain sera une journée chargée.
Il n'arrive rien de particulier au cours de cette nuit. Les trois professeurs se retirent de bonne heure, laissant les étudiants à leurs affaires, confiants qu'aucun d'entre eux n'agira de telle manière qu'il ferait honte au nom prestigieux de l'université Miskatonic. Peu après que les dépositaires de l'autorité soient partis, un grand feu de camp est allumé, quelques étudiants sortent de petites flasques d'alcool de contrebande et d'autres font passer des cigares auprès de ceux qui les apprécient. Quelques-uns des garçons commencent à flirter avec les très minoritaires jeunes femmes présentes. Un autre étudiant (David Burke) va chercher son petit ukulélé et commence à en jouer, fort mal. Et bientôt commencent les histoires de fantôme. Malgré l'avertissement du professeur Carris sur l'heure précoce du lever, la plupart des étudiants se couchent très tard et harcèlent ceux qui ne se joignent pas aux réjouissances ou qui vont se coucher de bonne heure.
Le gardien peut utiliser cette première nuit où l'on se raconte des histoires affreuses pour sortir tous les bobards horrifiques qu'il a toujours voulu sortir. C'est le bon moment parce que les joueurs ne savent toujours pas à quelle sauce ils vont être mangés, parce que cela leur donnera plein de fausses pistes – et parce que les voir se triturer les méninges pour rien est toujours drôle, au moins pour le gardien.

Jour un : le début des fouilles

L'équipe se lève juste après l'aube et beaucoup ont la gueule de bois ou manquent de sommeil, mais après un gros petit-déjeuner, tout le monde est bientôt au travail, creusant et enlevant la terre avec précaution. Les étudiants en botaniques partent de leur côté dans les bois au nord-ouest, pour une marche dans les bois et identifier des plantes. Les anthropologues expliquent qu'ils partent en ville pour parler aux gens de leurs histoires locales et pour découvrir où les Indiens wammics se trouvent. Le docteur Burlington charge tous ses étudiants dans un des camions et s'en va. Les intentions publiques de la classe d'anthropologie sont, bien entendu, fausses. Le professeur dément a en tête une journée de labeur pour ses étudiants à un autre endroit (voir Le projet secret de Burlington, plus loin).
Tandis que la journée avance, les archéologues découvrent plusieurs morceaux de pierres recouverts de symboles hyperboréens. L'un des étudiants récupère une tesselle d'argile portant une curieuse mosaïque peinte. L'un des investigateurs – celui qui obtient le meilleur test d'Intuition – trouve un morceau de bronze qui pourrait avoir un jour été une lame de couteau. Le Dr Carris jubile devant ces trouvailles et déclare qu'il s'agit d'une très bonne première journée.
Les botanistes passent une journée plaisante dans les bois et pique-niquent même au bord de la rivière Wynnaquate. Si l'un ou l'autre des étudiants en botanique est un personnage joueur ou si un investigateur les accompagne pour une raison ou une autre, ils peuvent tenter un test de Trouver Objet Caché suivi d'un test de Botanique ou de Biologie, pour remarquer une chose étrange – une plante grimpante épineuse, jaune vert qu'ils ne peuvent identifier. Si aucun des investigateurs n'est au pique-nique, c'est Lydia Snyder qui découvre l'étrange plante et tous les autres étudiants en parlent, et la montre sans doute, le soir au camp.
Cette plante laisse le Dr Nelson perplexe. Elle ne parvient pas à l'identifier. Elle est très excitée et déclare qu'il peut s'agir d'un hybride ou, avec un peu de chance, d'une nouvelle espèce jamais recensée jusqu'à présent.

Un chiffon rouge pour le gardien : laissez les joueurs se poser des questions à propos de cette plante et décrivez force détails sur la manière dont elle enserrait un arbre mort

Dr Joseph Burlington

47 ans, anthropologiste maléfique et dément

Que dire de plus sur cet homme dangereux et dérangé qui n'a pas déjà été dit dans le scénario ? C'est un anthropologue démentiel, complètement dévoué à Tsathoggua et qui fera tout ce que le Grand Ancien lui demandera. Le Dr Burlington a les cheveux et les yeux bruns et une barbe très bien taillée. Il fume parfois la pipe – un tabac entêtant et invasif. Il s'habille avec élégance à chaque fois que c'est possible.

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	20	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	14
Santé Mentale	0

Compétences

Bibliothèque	70 %
Crédit	65 %
Mythe de Cthulhu	26 %
Persuasion	50 %
Psychologie	50 %
Sciences de la vie : biologie	50 %
Sciences humaines :	
- Anthropologie	80 %
- Histoire	50 %
Sciences occultes	60 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

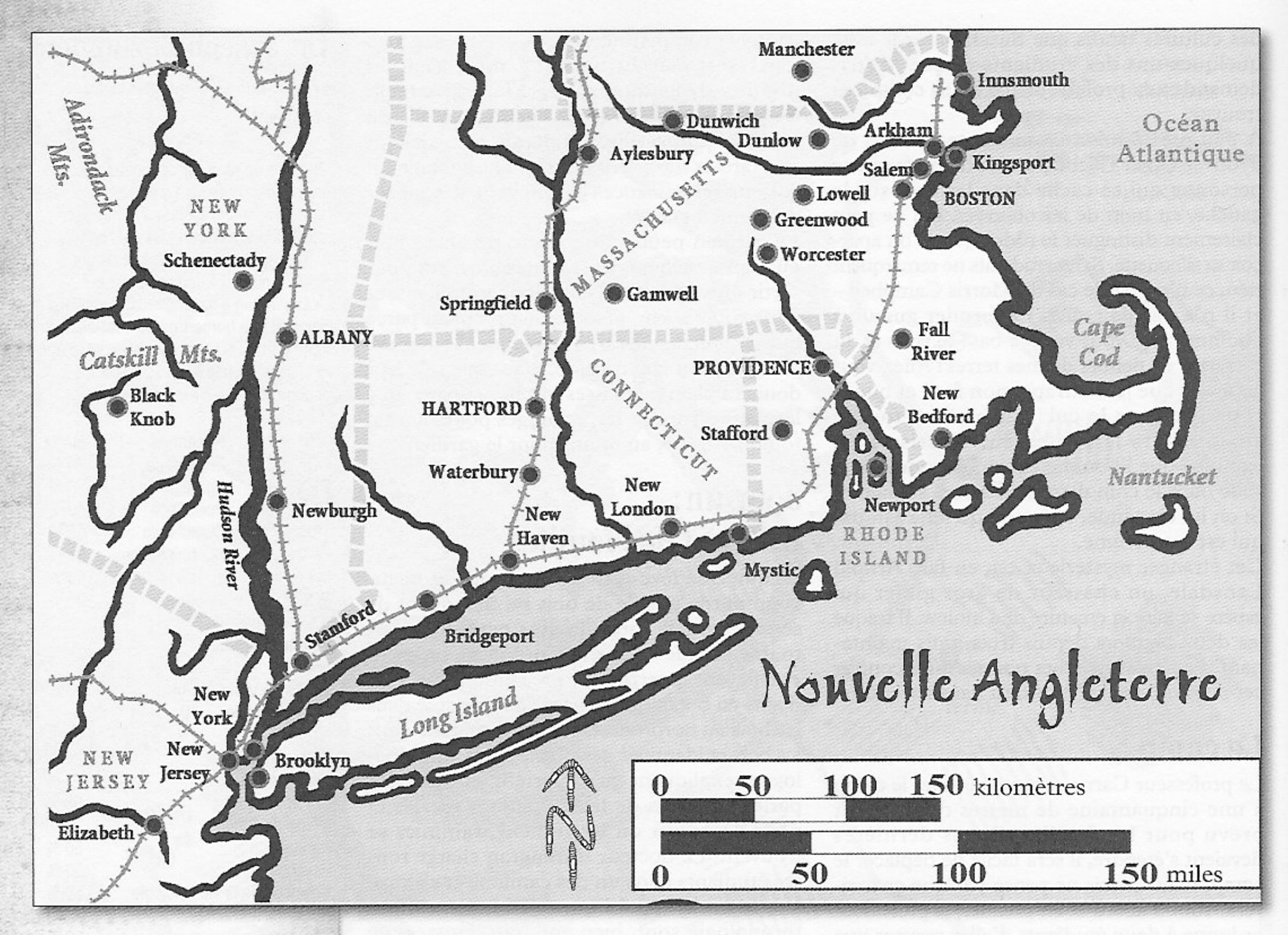
Anglais	85 %
Français	55 %
Allemand	54 %
Sasquatch	60 %
Voormis	25 %

Combat

Revolver .38 30 %, dégâts 1D10

Sortilèges

Contacter Tsathoggua, Esquiver toute blessure, Épuiser le pouvoir, Signe voormis, Voler l'énergie vitale.



comme si elle en avait aspiré toute la vie. Mentionnez l'odeur épouvantable qui s'en dégage et sa texture gluante. En vérité, ce lierre innocent n'a rien à voir dans cette histoire et il est complètement naturel, bien que ce soit une rareté. Ne laissez jamais passer une opportunité de voir les joueurs sauter à des conclusions hâtives et se tourner les sangs sur des matières sans importance.

Après les réjouissances de la nuit dernière et la journée de travail, la plupart des étudiants vont se coucher de bonne heure, craignant déjà le réveil du lendemain. Quand les investigateurs sont au lit depuis deux ou trois heures, faites leur effectuer un test d'Écouter. Celui qui obtient le meilleur résultat entend un unique et étrange hululement provenant des bois, juste au moment où il allait s'endormir. Il en ressent des frissons dans l'échine. Ce gémissement étrange, lugubre, ne ressemblait à rien de ce que le personnage avait jamais entendu jusqu'à présent. S'il se renseigne dans le camp le lendemain, il semble être la seule personne à l'avoir entendu.

Le projet secret de Burlington

Le premier jour, Burlington transbahute ses étudiants hors de la ferme des Campbells. Il ne parcourt qu'un ou deux kilomètres avant de quitter la route et de rentrer dans les bois. Il raconte alors à ses étudiants fort surpris qu'il a besoin de leur aide et qu'il ne souhaite pas que le Dr Carris ou quiconque l'apprenne. Il fait descendre ses étudiants du camion, leur demande de le camoufler avec des branches et des buissons du mieux qu'ils peuvent, puis les emmène dans les bois. Les étudiants, désorientés, n'ont d'autres choix que de le suivre. Après une courte marche, ils arrivent à l'ancien temple de Tsathoggua, encore sous terre pour la plus grande part. Il y a là assez de pelles et de pioches pour que les étudiants puissent travailler sans en emprunter au camp. Le professeur explique qu'il vient ici depuis plusieurs mois maintenant et qu'il a engagé des autochtones pour dégager sa découverte, une ancienne chambre funéraire hyperboréenne.

Burlington dit vrai quand il affirme qu'il n'avait aucune idée, jusqu'à la semaine dernière, des projets de Carris et des archéologues de creuser à moins de deux kilomètres d'ici. Il veut que ses étudiants l'aident à dégager la structure sans rien en dire, afin qu'aucun universitaire ne puisse lui voler les crédits de ces découvertes, Carris moins que tout autre.

À ce moment, Burlington tisse une histoire de rivalité interdépartement entre les deux professeurs, et suggère que Carris a l'habitude d'être plus que généreux lorsqu'il s'agit de s'approprier le prestige destiné à d'autres. Burlington promet à ses étudiants qu'ils seront mentionnés dans ses articles et qu'ils recevront plus que leur part d'heures supplémentaires pour leur aide. Il insinue aussi qu'il serait extrêmement désappointé si quelqu'un d'un autre département au camp apprenait quoi que ce soit.

Durant les quelques jours qui suivent, Burlington charge ses étudiants dans l'un des camions. Leur alibi est qu'ils vont en ville interroger les locaux, qu'ils suivent des pistes basées sur leurs recherches ou qu'ils retournent à la Miskatonic University pour faire des recherches en bibliothèque… Plus loin, ils dissimulent le camion et marchent jusqu'à leurs propres fouilles.

Les étudiants creusent alors tandis que Burlington leur demande d'éviter de trop se salir – revenir au camp couvert de terre pour-

rait attirer quelques questions inopportunes. Si un investigateur attentif remarque un ou plusieurs étudiants en anthropologie un peu trop sale (test de Trouver Objet Caché et de Connaissance) et leur pose la question, les autres étudiants trouvent une excuse plus ou moins vraisemblable, mais aucun ne crache le morceau de peur de fâcher le professeur.

Durant ces fouilles clandestines, Burlington demande aux deux Bigfoots de rôder dans les bois pour surveiller les autres membres de l'expédition et lui faire des rapports.

Jour deux : découvertes intéressantes

Le second jour commence à peu près de la même manière que le précédent. Les archéologues retournent à leurs fouilles, les botanistes partent en forêt et Burlington emmène son groupe dans un camion, au prétexte d'aller visiter un fermier à quelques kilomètres de là qui connaîtrait quelques légendes indiennes locales.

Quand le soir arrive, plusieurs autres fragments de pierres gravées ont été découverts, ainsi qu'une hache en pierre. De plus, les fouilles ont mis à jour ce qui semble être les vestiges d'un bâtiment en pierre juste aux limites de leur zone de recherche.

Carris ordonne que des arbres proches soient abattus et déracinés afin que l'on dégage le sol au-dessus de l'édifice. L'élagage continue jusqu'au crépuscule quand les botanistes reviennent des bois, après quoi Burlington abandonne toute idée de secret sur ses propres fouilles.

Le Dr Norris et ses étudiants n'apprécient clairement pas la destruction injustifiée des arbres, mais ils ne disent rien jusqu'à ce qu'une des étudiantes, Lydia Snyder, ne trouve un autre exemplaire de la curieuse plante grimpante enroulée autour du tronc d'un arbre abattu. Le Dr Nelson se dispute alors avec Carris et exige que son équipe arrête de couper la végétation. L'archéologue répond que ces arbres doivent être enlevés afin que ses étudiants puissent dégager le bâtiment enterré. Une conversation courte mais particulièrement animée s'ensuit jusqu'à ce que Carris rappelle à la pasionaria que l'expédition est sous sa responsabilité et que les arbres seront donc abattus. Nelson et ses étudiants s'en vont, froissés, tandis qu'un lourd silence s'abat sur le groupe restant.

Alors que la nuit commence à tomber et que les trois professeurs et leurs étudiants sont tous de retour au camp, l'un des étudiants (Franklin Marsh) sort des bois en hurlant et en courant. Il raconte qu'il ramassait du bois mort quand il a vu un énorme monstre poilu derrière en arbre en train de l'observer. Un autre étudiant (Philip Shirley) s'exclame, sarcastique : « Oh Non ! C'est la créature de Dunlow ! Faudra faire attention ! » Ce commentaire force le professeur Burlington à affirmer que tout cela est absurde et qu'il n'existe aucune créature de Dunlow. Le Dr Carris l'approuve et demande à tous d'oublier cette histoire – l'étudiant a probablement vu un arbre mort couvert de mousse et son imagination a fait le reste. Ou alors, ce jeune homme tente de faire des blagues idiotes qui le ramèneront fissa à l'université et sans le mérite d'avoir participé aux fouilles.

Si les investigateurs tentent de parler à Franklin Marsh à propos de ce qu'il a vu, il hésite un moment puis finit par affirmer que ce n'était sans doute qu'un arbre, qu'il s'est trompé.

Plus tard, cette nuit, tandis que tout le monde dort, Lydia Snyder se glisse hors de sa tente et va jusqu'à la tente de matériel. Elle réunit toutes les haches, les cognées et les scies, les emporte dans les bois et les enterre. Lydia, inspirée par la grandeur de la nature – une croyance instillée par sa grand-mère – ne peut rester sans rien faire tandis que des hommes détruisent la Mère Nature.

Le chasseur

À un moment quelconque au cours du deuxième jour, un ou plusieurs des investigateurs font la rencontre du mystérieux chasseur Arnold Lansdale. C'est une chose aisée à organiser si les investigateurs vont chercher du bois mort. Tandis qu'ils avancent dans le sous-bois, ils sentent soudain quelque chose goutter sur le front, venant d'au-dessus d'eux. Oui, oui. C'est bien du sang. En levant la tête, ils aperçoivent la carcasse écorchée d'un des cochons de Campbell, accroché à un arbre par ses pattes arrières. La surprise et le sang causent une perte de 0/1 SAN. Alors que les investigateurs hurlent ou, au moins, grognent de dégoût, ils entendent quelqu'un jurer non loin et un colosse, armé d'un fusil lourd, sort d'un affût extrêmement bien dissimulé.

Le chasseur demande abruptement aux investigateurs ce que diable ils foutent ici et, à mi-chemin de leurs explications, pointe du doigt la personne sur qui le sang a goutté – il lui dit qu'il a bien de la chance de ne pas avoir eu le pied arraché. Effectivement, près de son pied, tout le monde peut soudain apercevoir, sur un geste de l'homme, un piège à ours particulièrement vicieux qui était bien caché là. Si on pose des questions au chasseur, il répond de manière lapidaire. Il ricane si on le traite de braconnier et insinue qu'il est à la poursuite de quelque chose de gros, une sacrée bon sang de bestiole, mais il n'en dit pas plus. Si on mentionne la créature de Dunlow, il semble surpris mais n'ajoute rien. Il leur dit qu'ils ont gâché le coin avec leurs odeurs partout et qu'il va devoir trouver un autre poste pour monter son affût. Il commence donc à ranger son piège et à descendre le cochon. Si les investigateurs continuent à harceler l'homme, il pointe son fusil sur eux et fait de son mieux pour sembler assez fou pour leur tirer dessus. C'est d'ailleurs assez facile pour lui. Lansdale n'a pas l'intention de tirer sur quiconque, il veut juste qu'on le laisse tranquille. Quand les investigateurs quittent les lieux, il ajoute ces derniers mots :

« Vous savez, si j'étais vous, je ne ferai pas confiance à ce professeur, là, avec vous. Je l'ai vu plus d'une fois dans le coin, à traîner et à faire des trucs bizarres. J'aime pas ça. »

Si on lui demande quel professeur, Arnold Lansdale ricane sèchement et tourne les talons.

Amours adolescentes

Alors qu'il va au puits des Campbell chercher de l'eau, l'un des investigateurs aperçoit Thomas McCoy, la star de football, en train de parler à la très belle fille du fermier, Susan.

Dr Adam Carris

43 ans, chef des fouilles

Le Dr Carris était jadis un athlète et il est encore en forme, si on excepte sa tignasse brune qui s'éclaircit de plus en plus vite et ses yeux bleus qui ne peuvent se passer de lunettes pour voir au-delà de trois mètres. De plus, Adam a une fixation orale – quand il ne fume pas à la chaîne, il mâchouille les branches de ses lunettes ou se ronge les ongles au sang.

Le Dr Carris est l'un des professeurs les moins connus de la Miskatonic University. Il a fait toute sa carrière sans vraiment faire de découvertes majeures et sans se distinguer particulièrement. Tout le monde sait qu'il est jaloux de ses collègues qui enchaînent les articles dans les journaux les plus importants quand lui-même n'a pas même un papier dans une publication mineure. L'expédition à Dunlow est sa première sortie sur le terrain depuis ses études et il n'en a jamais dirigé.

Adam est préoccupé par ce qu'il considère comme une carrière ratée. Les cinq dernières années, il a désespérément cherché une reconnaissance mais a échoué de peu à chaque fois. C'est un homme blessé, prêt à sombrer. Sur les fouilles, tandis que les étudiants commencent à disparaître ou à mourir, il commence à se décomposer. L'apparition des horreurs du Mythe le fait s'écrouler complètement.

APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	22	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	14
Santé Mentale	55

Compétences

Bibliothèque	80 %
Crédit	70 %
Équitation	50 %
Premiers soins	60 %
Sciences de la terre : géologie	55 %
Sciences humaines :	
- Anthropologie	45 %
- Archéologie	85 %
- Histoire	75 %
Sciences occultes	50 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Anglais	92 %
Français	60 %
Espagnol	44 %
Tsath-yo	30 %

Combat

Aucun

Dr Amanda Nelson

37 ans, superbe botaniste

Grande, mince, des cheveux auburn tombant sur les épaules, des yeux marron et une peau sans défaut. Dans les salles de classe, le Dr Nelson porte des robes bien convenables, mais en extérieur, elle porte des chemises, des pantalons et des chaussures d'homme. De toute manière, quel que soit son accoutrement, elle fait tourner les têtes. C'est sans doute l'une des femmes du campus sur laquelle on fantasme le plus. Des rumeurs, rien de plus sans doute que des vœux plein d'espoir, disent qu'elle a quitté son poste à la Brown University après une relation avec l'un de ses élèves. La pensée que cela pourrait arriver une fois de plus tient bien des étudiants éveillés la nuit.
La vérité derrière ces scandaleuses rumeurs est qu'elle a bien eu une relation amoureuse, mais avec un confrère et non avec un élève.
Malheureusement, l'homme était marié. C'est à cause de cela qu'elle a changé d'université, se promettant dorénavant d'éviter toute relation – jusqu'à ce qu'elle tombe amoureuse, une fois de plus, du Dr Carris.

APP	17	Prestance	85 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	14
Santé Mentale	55

Compétences

Art (dessin)	45 %
Bibliothèque	50 %
Crédit	55 %
Écouter	50 %
Natation	55 %
Persuasion	65 %
Pistage	65 %
Premiers soins	50 %
Sciences de la vie :	
- Biologie	60 %
- Botanique	75 %
- Histoire naturelle	70 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Anglais	90 %
Français	54 %
Allemand	53 %

Combat
Aucun

Les deux sont assis sur une botte de foin derrière la grange, murmurant et riant aux réponses de chacun. Tom tient la main de la jeune fille et joue avec les cheveux qui tombe sur sa figure. Il ne faut pas être grand psychologue que ces deux-là sont épris l'un de l'autre et qu'ils flirtent comme des fous. Ce serait sans doute très mignon, si le père de Susan ne débarquait alors avec le visage défiguré par la rage. Morris brise le couple et ordonne à sa fille de rentrer dans la maison. Elle part en courant, des larmes dans les yeux. Thomas tente d'expliquer qu'il ne se passait rien, mais Morris le coince rapidement contre le mur de la grange et menace de lui briser les genoux à coup de manche de pioche s'il le voit encore près de sa fille. Après cela, Morris claque la porte de sa maison et on n'entend plus que Susan sangloter par une fenêtre ouverte.

Trouver des informations

Après la rencontre avec le chasseur dans les bois, les investigateurs voudront certainement savoir quel professeur Lansdale avait vu auparavant. S'ils posent des questions aux autres étudiants, ceux-ci finissent par les envoyer vers Stephen Campbell – ce dernier est occupé toute la journée auprès du professeur Carris et ne peut guère le parler à ce propos avant que la soirée soit bien avancée. Stephen leur dit qu'il ne sait rien de tout ça, mais il se rappelle que son père, deux ans plus tôt, lui a parlé des leurs voisins, les Hynds, qui avaient reçu quelqu'un de l'université une fois ou deux. Néanmoins, il est trop tard ce soir pour que les investigateurs s'y rendent. S'ils vont voir Morris Campbell pour obtenir plus d'informations, ce dernier ne sait que ce que Stephen leur a déjà dit.

Poser des questions sur la créature de Dunlow

Les questions que l'on peut poser aux autres étudiants ou aux membres de la famille Campbell à propos de la créature révèlent qu'il s'agit d'une légende locale – des autochtones auraient vu dans les bois un « homme-bête très grand et très poilu ». Personne ne les prend plus au sérieux que les autres histoires d'homme-singe à travers le continent. Les étudiants en anthropologie disent que le professeur Burlington a passé une journée en classe à parler de la créature de Dunlow et d'autres hommes-bêtes. Il disait que les chances pour qu'une race de préhomidés ait survécu jusqu'à notre époque est d'une sur un million.

Article de la Gazette de la Miskatonic Valley
Par Gregory Standall
Brown University Press, 1921

Village de Dunlow

Fondé en 1751 sur les terres boisées et vallonnées de la Miskatonic Valley, Dunlow fut d'abord habitée par deux grandes familles qui quittèrent la ville naissante de Dunwich et voyagèrent à près de cinquante kilomètres à l'ouest pour s'installer le long d'un petit affluent de la rivière Miskatonic, sur la Wynnaquate. En 1782, le village fut constitué en commune et contait 110 habitants par l'adjonction de plusieurs petites communautés des environs. Le village élut son premier maire en 1780, Francis Fuller, et son premier shérif, Edward Hawkins, en 1821.
Les ressources principales des habitants sont l'agriculture, ainsi que la chasse, le piégeage et la pêche. De nos jours, il n'y a pas d'industries en ville. Au dernier recensement, la ville comptait 360 habitants.

Aide de jeu #1

Recherches à l'université

Il peut arriver que les investigateurs souhaitent retourner à l'université pour accomplir quelques recherches en bibliothèque. Il faut qu'il donne une bonne excuse au Dr Carris, car il n'aime pas l'idée de laisser les élèves dont il a la charge parcourir seuls les cinquante kilomètres jusqu'à Arkham.
Les sujets qui peuvent intéresser les investigateurs comprennent la ville de Dunlow, la créature de Dunlow et, éventuellement, les Indiens Wammics. Chacun exige un test de Bibliothèque.

- des recherches sur la ville de Dunlow permettent de découvrir l'aide de jeu #1.
- des recherches sur la créature à la Miskatonic University demandent deux tests de Bibliothèque. Si un seul est réussi, les investigateurs trouvent l'aide de jeu #2. Si les deux sont réussis, ils trouvent aussi l'aide de jeu #3.
- enfin, des recherches sur les Indiens Wammics permettent de retrouver en quelques minutes, sans aucun test, l'aide de jeu#4.

Jour trois : le mystère s'épaissit

Le troisième jour commence sur les chapeaux de roue quand le professeur Carris remarque que toutes les haches et les scies ont disparu. Il accuse naturellement le Dr Nelson du vol et, bien entendu, elle nie. Après une dispute brève mais bruyante, la botaniste rassemble ses élèves et les entraîne dans les bois. Carris demande alors quelques étudiants de prendre un camion jusqu'à Dunlow pour aller acheter quelques haches au magasin général. Pour cela, il choisit deux des investigateurs et un figurant, Jeffrey Elgar. Les investigateurs peuvent tenter un test de Baratin pour que Jeffrey laisse sa place à un autre investigateur. Cela serait ainsi plus facile pour eux par la suite : ils ne peuvent pas raisonnablement faire totalement confiance à ce figurant, et avoir les coudées franches leur permettrait sans doute de fouiner dans le village et autour de la ferme des Hynds. Si Jeffrey les accompagne, il ne voudra pas dévier des instructions du professeur. Il commence aussi à se plaindre sans fin si l'équipe se rend ailleurs qu'au magasin.

* * *

Pour le reste de la journée, les événements se partagent entre les fouilles et les trois investigateurs près de Dunlow. Le texte concernant ce qui se passe à Dunlow commence immédiatement ; celui sur les événements incroyables liés aux fouilles débute un peu plus loin, juste avant « Une famille en deuil » et la disparition tragique de Susan Campbell.

Arkham Advertiser, deux ans auparavant
Une lettre au rédacteur en chef

« La créature de Dunlow est une pure absurdité »

Ceux d'entre vous qui ont de la mémoire peuvent se souvenir d'un petit village non loin d'ici, Dunlow, qui eut son heure de gloire (ou d'infamie) quelques semaines auparavant lorsqu'un article apparut dans ces pages nous narrant l'histoire d'un homme-singe villeux promptement baptisé la *créature de Dunlow*. De telles créatures mythiques, les bigfoots ou bigfeet, ont été depuis longtemps évoquées dans les régions occidentales de notre grande nation et si des contes ne sont pas une surprise quand ils sont rapportés par les habitants de l'ouest, qu'ils soient maintenant dans la bouche de nobles fils de la Nouvelle-Angleterre ne laisse pas de m'écœurer.
Parce que je suis professeur d'anthropologie à l'Université Miskatonic, on peut aisément comprendre ma colère lorsque l'un de mes étudiants eut le culot, le mois dernier, de se lever dans ma classe et de me poser des questions à propos de cette « créature de Dunlow ». J'informai rapidement ce jeune idiot que je n'enseignais pas de telles balivernes mais uniquement des faits et le fait est qu'il n'existe aucun bigfoot vivant à quelques cinquante kilomètres de la porte de ma demeure. Si une telle bête fabuleuse devait exister, j'en aurai certainement entendu parler au cours des quelque trente-cinq ans de ma carrière en tant qu'anthropologue.
Afin de prouver ces affirmations, je pris donc un mois de vacances, loin de mon université chérie, que je passais dans la morne petite ville de Dunlow, cherchant des indices concernant la « créature ». Et bien, j'en suis revenu et je peux désormais partager avec vous les découvertes que je fis lors de ma quête de la bête insaisissable. Je peux désormais dire, sans aucun doute, qu'il n'existe pas de telles créatures. Après avoir passé des semaines à battre la campagne, j'en suis venu à la conclusion que les témoignages à propos du bigfoot appartenait à l'une ou l'autre de ces catégories : d'abord et avant tout, ils sont l'œuvre d'êtres sans éducation qui se sont effrayés seuls, par la grâce de leur imagination qui leur fit voir des choses qu'ils ne virent pas en réalité ; secondement, ils sont l'œuvre de quelques autochtones qui, pour une raison connue d'eux-mêmes uniquement, falsifièrent leurs dires à propos de la créature.
C'est ainsi. La créature de Dunlow n'est que le résultat d'illusions et de canulars. Maintenant, nous devons espérer que ces histoires prendront fin, pour le bien de tous les enfants de la Nouvelle-Angleterre où qu'ils se trouvent.

Professeur Joseph Burlington

Aide de jeu #3

Aller à Dunlow

Quand les investigateurs sont envoyés en ville pour acheter des scies et des haches, ils peuvent aussi vouloir y poser des questions aux autochtones à propos des événements étranges et des mystères qu'ils ont découverts. Malheureusement, la plupart des villageois ne savent rien ou, du moins, affirment qu'ils ne savent rien. Pour compliquer les choses, la ville est si petite qu'elle n'a même pas de bibliothèque où faire une descente. La seule piste que peuvent trouver les investigateurs est au magasin général, s'ils y parlent de la créature de Dunlow tout en achetant des outils. Le propriétaire, M. Kline, contemple le groupe avec attention comme s'il attendait la chute d'une blague de mauvais goût. Un test de Persuasion permet de lui faire admettre que oui, en quelque sorte, il croit dans l'existence de la créature ou, au moins, il croit les gens qui disent l'avoir vu. Il explique aux investigateurs qu'ils devraient aller parler à Jeremiah Eliot, un fermier qui affirme avoir vu de ses yeux vus l'homme-bête. Il leur donne la direction de sa ferme. Kline mentionne aussi que les Indiens Wammics disent depuis des années que la créature de Dunlow est bien réelle. Si on lui demande, M. Kline peut aussi donner la direction de l'endroit où se sont installés les Wammics, à quelques kilomètres de la ville.
Oh, et au cas où les étudiants voudraient acheter une arme à feu pendant qu'ils sont en ville, ils n'ont pas de chance. Il n'y a aucune arme dans le magasin, même si étrangement, on y trouve une pleine étagère de munitions diverses. Tous ceux qui, à Dunlow, pourraient vouloir une arme sont déjà équipés, mais ils ont encore besoin de cartouches – les investigateurs peuvent toujours acheter quelques boîtes de munitions (25 par boîte) dans divers calibres.

La ferme de Jeremiah Eliot

La ferme d'Eliot se situe à l'opposé de la ville par rapport à la ferme des Campbells et fait environ la moitié de la taille de cette dernière. Jeremiah vit ici avec sa femme, Matilda, et deux fils. Il fait essentiellement pousser des patates et du maïs, élève des cochons et des poulets. Jeremiah n'est pas très prolixe envers les étrangers. Quand on vient à la créature de Dunlow, un sujet qui lui a valu moqueries et quolibets durant la majeure partie de sa vie, il faut réussir un test de Persuasion à -20 % pour lui arracher l'histoire.
Jeremiah raconte que, quand il avait quatorze ans, son père et lui virent la créature alors qu'ils chassaient dans les bois. Son père lui glissa qu'il allait la tirer et la vendre à l'université Miskatonic – ce qu'il fit et il la toucha. La bête tomba et le père demanda à Jeremiah de rester derrière tandis qu'il avançait sur le monstre étendu. C'est alors qu'une seconde bête sortit de derrière un arbre et attaqua l'homme. L'immense bête poilue battit le père de Jeremiah avec un énorme gourdin en criant de rage et de fureur.
Le jeune garçon était tellement effrayé qu'il laissa tomber son fusil et s'enfuit, laissant son père se faire battre comme plâtre. S'il survécut, il souffrit de graves dommages cérébraux. Depuis lors, la créature est au centre des obsessions de Jeremiah et il conserve un vieux cahier plein d'articles découpés à propos du monstre. Si on lui demande poliment, le fermier montre ce cahier aux investigateurs. Il peut leur fournir les aides de jeu #2 et #3 au

Aide de jeu #2

Vous trouvez divers témoignages à propos de la créature répartis dans divers journaux comme l'*Arkham Advertiser* et même un article dans le *Boston Globe*. La plupart des histoires ont plus d'une décennie et proviennent d'individus isolés (et souvent anonymes). Il est clair que les journalistes ne croient jamais dans ces histoires et plus fois, l'article insiste sur le portrait des témoins – des êtres frustres, cinglés et retardés. Néanmoins, vous pouvez glaner les informations suivantes :
On pense que la créature de Dunlow est une sorte de bigfoot, un homidé énorme, poilu, aux pieds immenses que l'on trouve plus souvent dans la région du nord-ouest pacifique. Les natifs américains ont de nombreuses et vieilles légendes à son sujet et ils l'appellent *Sasquatch*. Ce n'est pas avant la fin du dix-huitième siècle que les premiers hommes blancs racontèrent avoir vu ces créatures. La rencontre la plus célèbre eut lieu en 1884 quand un groupe d'homme captura une telle créature près de la rivière Fraser, juste à l'extérieur de Yale en Colombie britannique. Baptisée Jacko, la bête devait être vendue au fameux cirque Barnum & Bailey, mais elle disparut juste avant que la transaction soit opérée et personne ne sait ce qu'il advint d'elle.
On vit pour la première fois la créature de Dunlow en 1813, quand une veuve âgée affirma qu'elle avait été terrorisée par un démon poilu venu de l'enfer. Le premier témoignage à en donner une description précise date de 1847 quand un chasseur local dit avoir vu « un grand homme poilu de plus de deux mètres de haut », près des rives de la rivière Wynnaquate. Étonnamment, le chasseur affirma que la créature ne fut ni sauvage ni agressive envers lui. Quand la bête vit le chasseur, elle s'en alla calmement et rentra dans les bois. Depuis 1847, il y a eu une poignée de petits articles à propos de la créature de Dunlow, la plupart de simples témoignages fugaces, quelques-uns à propos d'agressions.

Stephen Campbell

19 ans, garçon de ferme studieux

Stephen est un jeune homme avec des cheveux raides et bruns, des yeux noisette. À l'université, on sait peu de chose sur lui et ce qu'on raconte est peu flatteur. L'opinion générale est qu'il n'est qu'un garçon de ferme qui a réussi à devenir le chouchou du Dr Carris. Tous ceux qui sont dans les mêmes classes que Stephen et ont pris un peu de temps pour le connaître ont découvert que c'était un garçon aimable, posé, que la vie universitaire intimide et rend calme et timide. Stephen est aussi très intelligent et veut simplement apprendre le plus de choses possibles dans tous les domaines.

APP	11	Prestance	55 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	10	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	16
Santé Mentale	60

Compétences

Équitation	65 %
Métier : fermier	65 %
Pistage	55 %
Sciences de la vie : biologie	40 %
Sciences formelles :	
- Chimie	35 %
- Physique	50 %
Sciences humaines :	
- Archéologie	65 %
- Histoire	55 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Anglais	90 %

Combat

Poings 65 %
dégâts 1D3+1D4

Extrait de
Les natifs autochtones des Amériques

Par le Pr. Ulysses C. Covengton

Hampton Publishers, 1886

Les Indiens Wammics sont une vieille tribu de nomades dont le territoire s'étend du Main au nord à New York au sud. Si ce large territoire est partagé avec d'autres tribus, les Wammics étaient rarement en guerre, notamment grâce à leur soit-disante puissance médecine (magique). Cette longue paix fut brisée à la fin du dix-huitième siècle, quand une tribu inconnue, simplement appelée « ceux des cavernes » attaqua les Wammics dans le Maine. On ne connaît pas les raisons de cette confrontation, mais la plupart des Wammics furent massacrés. Les survivants fuirent au Massachusetts et le recensement de 1850 les place le long de la Miskatonic Valley. On ignore le nombre, même approximatif, de membres de la tribu de nos jours.

Aide de jeu #4

---

cas où ils ne seraient pas retournés à la bibliothèque de la Miskatonic pour y faire des recherches.

La ferme des Hynds

Les investigateurs peuvent souhaiter visiter les voisins des Campbells, les Hynds, afin d'en apprendre plus à propos de ce professeur inconnu qui passa quelque temps en leur compagnie il y a plusieurs années. La première impression que donne la ferme n'est guère flatteuse et pourtant ne rend pas justice à l'impression déprimante, sordide, délabrée de l'endroit. Les rangs de pois, de courges et de melons sont pitoyables et semblent mourir sur pied. Le bétail est efflanqué, malingre, et bon nombre semblent souffrir de maladies. La famille Hynd elle-même ne semble pas aller beaucoup mieux : le père a la cinquantaine, la mère une vingtaine vieillie, les deux filles sont décharnées et les trois garçons longilignes ; tous sont sales, habillés de haillons, avec les mêmes yeux vides et la lippe baveuse signe d'une longue histoire de consanguinité.

On ne peut rien apprendre de ces gens. Seul le père, Jeb, parle aux investigateurs. Il ne tolère aucune question et menace les visiteurs s'ils ne quittent pas immédiatement les lieux. Si le groupe ne sort pas en vitesse de sa propriété, il leur promet une bonne correction. Afin que ce point soit parfaitement clair, les trois fils du fermier apparaissent soudainement sans avoir été appelés, chacun brandissant un outil pointu ou tranchant assez inquiétant.

Il y a deux choses ici que les investigateurs peuvent trouver intéressants. Les deux sont risquées. La première opportunité est de s'approcher assez de l'une des filles Hynd. Un test de Trouver Objet Caché permet de remarquer que la robe cradingue de la jeune fille est ouverte sur le devant et, sur sa poitrine, pend une petite pierre retenue par une ficelle. La pierre ressemble aux fragments que les étudiants en archéologie ont retrouvés sur le site des fouilles.

Au cas improbable où les étudiants parviendraient à visiter l'arrière de la grange sans être vus, ils sont récompensés par la découverte d'une chose étrange : un sanctuaire dédié à Tsathoggua, bien qu'ils ne le reconnaissent pas forcément en temps que tel. Le sanctuaire est simple – une caisse en bois avec des bouts de chandelles éteintes aux quatre coins. Une statuette rudimentaire du Grand ancien (pas de perte de SAN) est au centre de la caisse et un chien sacrifié il y a peu gît devant. Il n'est pas besoin de dire que si les investigateurs trop curieux sont surpris alors qu'ils traînent ici, ils seront immédiatement attaqués par les Hynds.

Les Indiens Wammic

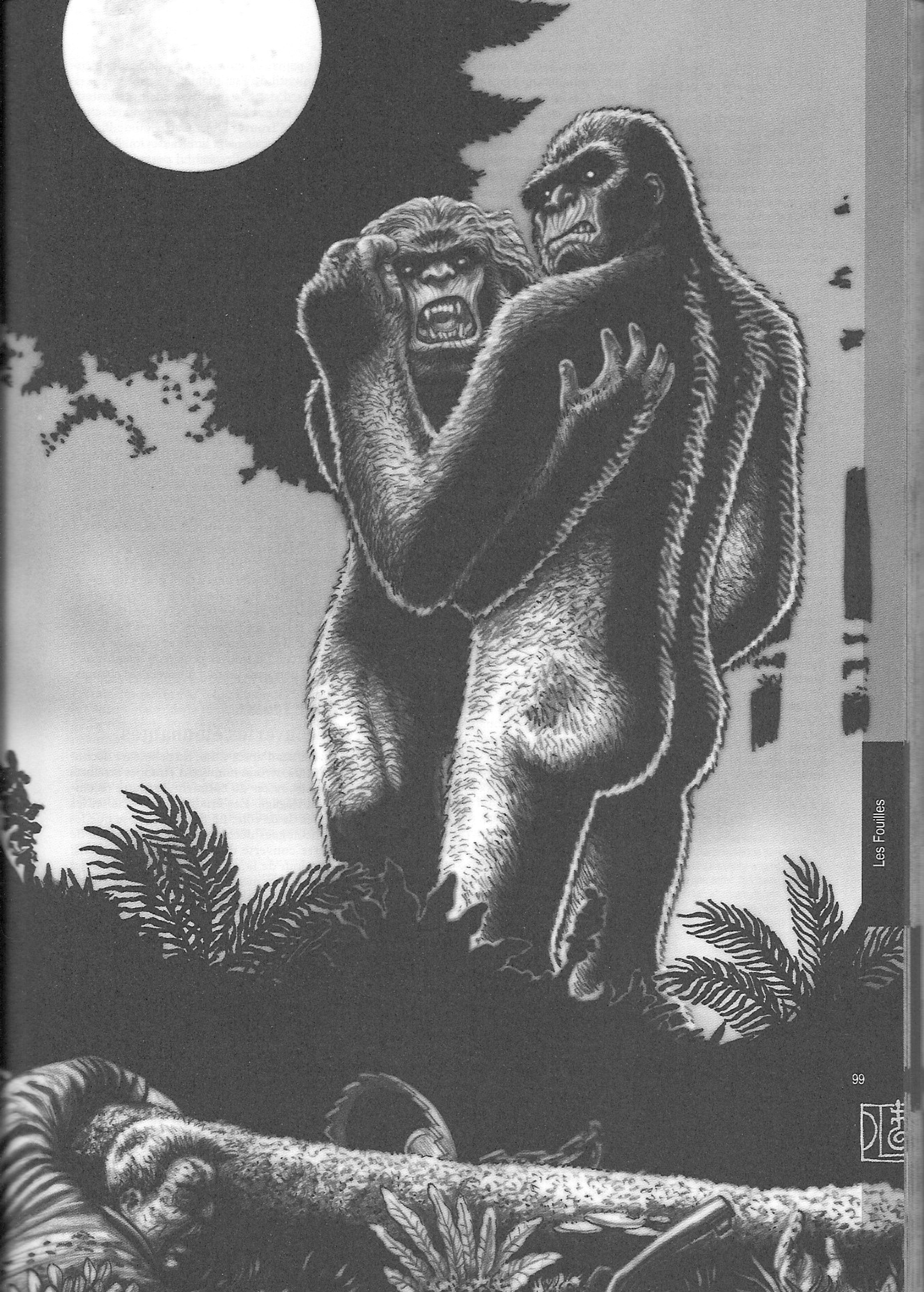
Les Wammics vivent dans un hameau d'une douzaine de cabanes de bois installés à une quinzaine de kilomètres de Dunlow, le long de la Wynnaquate. Ils vivent en autarcie, pêchant, chassant, posant des pièges et fabriquant des paniers en osier. De plus, la plupart brassent leur propre bière et distillent de l'alcool de contrebande, essentiellement pour leur propre consommation – bien qu'une certaine quantité arrive entre les mains d'hommes blancs assoiffés en échange d'un bon prix. Comme ils ne se considèrent pas vraiment comme des citoyens du gouvernement américain, ils ne se sentent pas liés par ses lois, surtout quand elles sont aussi stupides que la prohibition.

Ces gens restent entre eux. Ils se méfient depuis longtemps de l'homme blanc et méprisent ses croyances. Cela signifie qu'il va être difficile de les amener à se confier et qu'il faudra une bonne dose de roleplay et/ou quelques tests de Persuasion. La corruption et le baratin ne fonctionnent pas bien ici, mais le gardien peut en décider autrement. Si les Wammics acceptent de leur parler, les investigateurs sont envoyés auprès de l'homme-médecine de la tribu, John Whitedeer.

John Whitedeer ne ressemble en rien à l'indien stéréotypé que les joueurs peuvent attendre à croiser. Il n'a que vingt-cinq et vient de reprendre le rôle d'homme-médecine de la tribu après que son père soit mort il y a deux ans. John s'habille de jeans et de chemises en laine, ce qui le fait plus ressembler à un cow-boy ou à un bûcheron qu'à un chaman indien. Les seuls accessoires typiques qu'il porte sont un collier de dents et de fétiches, ainsi que trois plumes tressées dans les longs cheveux noirs qui pendent sur le côté droit de sa tête.

En fonction de la manière dont cet entretien est amené, John est soit très aimable soit extrêmement distant. Si les investigateurs ont pu se le mettre dans la poche, il leur dit tout ce qu'il peut :

- le premier élément intéressant est que Whitedeer affirme que personne de l'université n'est venu le voir à propos de la créature de Dunlow, ou sasquatch comme il l'appelle. Cela peut leur sembler étrange si les investigateurs se rappellent que Burlington et tous ses étudiants ont dit qu'ils avaient rendu visite aux Wammics l'autre jour.
- l'homme-médecine peut aussi raconter aux investigateurs plusieurs histoires sur les esprits des bois, les fantômes et le sasquatch. Le gardien peut utiliser John pour donner des informations sur les deux bigfoots de la ville s'il le désire. De plus, avec la quantité de légendes tribales qu'il connaît, le chaman peut aussi agiter de très nombreux chiffons rouges à poursuivre en tous sens, si le gardien en a l'envie.



Thomas McCoy

20 ans, beau garçon et star du football

En sa qualité de héros de l'équipe de Football de l'université, Thomas est un homme très important sur le Campus. Tout le monde le connaît. Si on ajoute à cela ses fins cheveux blonds, ses yeux bleus, son sourire parfait et ses fossettes, il est très populaire auprès des dames. Typique de nombreux athlètes, Thomas s'intéresse bien plus à son sport qu'à ses études et ses notes s'en ressentent. Quand il a entendu parler du bonus offert pour un séjour à creuser des trous, il a sauté sur l'occasion. Par ailleurs, il connaissait une ou deux beautés qui participaient, alors pourquoi pas ?

APP	15	Prestance	75 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D6
Points de Vie	16
Santé Mentale	70

Compétences

Bibliothèque	25 %
Lancer le ballon	70 %
Mémoriser de n'importe quoi	60 %
Sciences de la vie : biologie	25 %
Sciences formelles :	
- Chimie	25 %
- Mathématiques	15 %
Sciences humaines : histoire	30 %
Tacler et bloquer	30 %

Langues

Anglais	80 %

Combat

Batte de base-ball dégâts 1D4+1D6	35 %

En option, John Whitedeer peut apprendre aux étudiants quelques mots en langage bigfoot. Ces mots sacrés ont été transmis de génération en génération dans sa famille. Cela pourra, plus tard dans le scénario, aider les investigateurs s'ils veulent que les bigfoots assistent les élèves. Néanmoins, le chaman ne le fait que si les investigateurs croient réellement dans l'existence du bigfoot et qu'ils ne prennent pas à la légère ses croyances ancestrales. Quelques mots simples – ami, nourriture, bonjour, aider, etc. – peuvent être rapidement appris.

Qu'est-il arrivé à Thomas et à Susan ?

Thomas McCoy et Susan Campbell ont réussi à voler quelques précieux moments ensembles, loin des yeux vigilants du père de la jeune fille, et sont partis faire une promenade dans les bois. La main dans la main et les yeux dans les yeux, ils ont rapidement perdu à la fois leur chemin et la notion du temps pour se retrouver devant le temple à demi enterré de Tsathoggua. C'était en soirée, alors que le professeur Burlington avait ramené ses étudiants au camp. Le jeune couple s'enfonça dans l'étrange structure en pierre et, après une brève exploration, décida qu'il serait beaucoup plus amusant de s'explorer l'un l'autre. Ils ne pouvaient se douter que le professeur Burlington allait revenir au temple avec ses deux suivants bigfoots. Plus tôt dans la journée, Burlington avait découvert une étrange arche à l'intérieur du temple qu'il n'avait pu étudier en détail, à cause de tous ces étudiants autour de lui. Néanmoins, même un examen superficiel de l'arche révéla au maléfique professeur, au travers de visions fugaces et démentielles, qu'il s'agissait d'un portail magique. Burlington revenait donc au temple pour savoir où menait le portail, quand il surprit les deux amants.

D'abord, il fut consterné, car il savait qu'il lui faudrait disposer des jeunes gens quand ils l'auraient vu avec les deux bigfoots. Puis, Burlington décida qu'il pouvait tourner la situation à son avantage. Après tout, il lui fallait tester le portail avant de l'utiliser lui-même. Tandis que les deux créatures surveillaient le couple, Burlington déchiffrait les inscriptions autour du portail et apprenait à l'utiliser. Il jeta alors Thomas McCoy au travers et celui-ci disparut. Après plus d'une heure d'attente, et sans que rien n'arrive, il décida de continuer ses recherches plus tard. Durant ce temps, il fallait qu'il s'occupe de Susan Campbell. Burlington savait qu'une simple disparition soulèverait trop de questions, mais s'il donnait l'impression que la star du football avait tenté de la forcer, l'avait tuée puis s'était enfui, tout devrait se passer au mieux. Le dément ordonna au bigfoot mâle de tuer la jeune fille terrorisée, puis d'emporter le corps jusqu'à la grange des Campbells où Burlington mit en scène le meurtre.

Cependant, le docteur Burlington ne sait pas que le portail fonctionne parfaitement. Thomas McCoy fit aisément et sans danger le long voyage jusqu'aux cavernes souterraines de N'kai pour arriver aux pieds de Tsathoggua. Le Grand Ancien, ravi des progrès de Burlington jusqu'alors, décida d'altérer quelque peu les plans du professeur. À cette fin, le pauvre Thomas McCoy deviendra bientôt un outil de Tsathoggua.

Plus tard dans la matinée, un investigateur qui ne s'est pas rendu à Dunlow peut effectuer un test de Trouver Objet Caché ou de Pistage tandis qu'il traîne aux limites des fouilles, près des bois. Un test réussi lui permet de repérer une immense empreinte de pas dans la boue. Elle pourrait ressembler à un pied nu humain si elle ne faisait quarante centimètres de long pour dix-huit de large. Malgré la taille, l'empreinte n'est pas vraiment fraîche et difficile à discerner. Si l'investigateur montre l'empreinte à l'un ou l'autre des professeurs, ils disent qu'elle est trop floue pour qu'on puisse attester de quoi que ce soit. N'importe quoi pourrait en être à l'origine.

Vers midi, un peu avant la pause déjeuner, Morris Campbell débarque sur le site des fouilles, plutôt énervé et brandissant un manche de pioche. Il se plante devant le docteur Cariis et lui demande s'il a vu sa fille Susan aujourd'hui. Quand le professeur répond par la négative, Morris exige de savoir où est le « footballeur » (Thomas McCoy). Carris demande des explications et Morris lui explique que sa fille a disparu et qu'elle est sans doute partie avec McCoy. Une fouille rapide du camp révèle que McCoy est parti en effet et personne ne se rappelle l'avoir vu depuis le lever.

Nul n'obtient de réponse en allant les appeler dans les bois. Carris explique au père ulcéré qu'il n'y a rien de plus à faire pour l'instant, et que les deux sont sans doute quelque part en promenade dans les bois « comme des jeunes gens de leur âge ». Après ça, Morris fixe le professeur avec un regard noir et lui lance « Vous feriez bien de trouver ce garçon avant moi. » Puis il part sans un mot à travers ses champs.

Jour trois : découvertes étonnantes

En milieu d'après-midi, les pelleteurs découvrent un certain nombre d'étranges artefacts dans les restes du bâtiment de pierre récemment dégagé. Les étudiants ont éclairci les arbres de ce côté. La première chose que les archéologues découvrent est une tablette de pierre couverte de Tsath-yo hyperboréens. Non loin de là, ils trouvent un grand objet circulaire en métal. Une fois qu'il est déterré, il s'avère qu'il s'agit d'un bouclier de bois dont la face avant est recouverte de bronze. Le bouclier mesure soixante-six centimètres de diamètre et il est si bien préservé que même les lanières en cuir et le télamon utilisés pour maintenir le bouclier sur le bras sont encore intacts. Enfin, gravé dans la face en bronze du bouclier se trouve un symbole en forme d'étoile à cinq branches avec, semble-t-il, un œil enflammé en son centre.

Aiguillonnés par ces découvertes, les archéologues concentrent leur travail de ce côté et avancent avec précaution, criant toutes leurs mesures. La totalité des réserves photographiques de l'expédition sont épuisées en l'espace de la première demi-heure.

Avant qu'aucun ne tombe de fatigue ou d'euphorie, les archéologues font encore deux nouvelles découvertes en toute fin d'après-midi. La première est une statuette hideuse, d'environ trente centimètres de hauteur et représentant une créature monstrueuse. La

bête semble énorme, grasse, avec une tête de crapaud, des oreilles de chauve-souris, une énorme bouche remplie de dents, de longs bras terminés par des griffes et un corps couvert de fourrure.
Près de la statuette se trouve un squelette, petit, visiblement humain, d'environ un mètre cinquante de hauteur. Carris emporte avec précaution la statuette, le bouclier et la tablette jusqu'à la tente d'examen, où il reste tout le soir à tenter de déchiffrer les inscriptions hyperboréennes. Le professeur est irrité, acerbe avec tous ceux qui osent le déranger.

La pierre, le bouclier et la statuette

La pierre

Cette dalle de roc fait environ soixante centimètres de hauteur, quarante centimètres de large et cinq centimètres d'épaisseur. L'une de ses faces est gravée de quantité de ces étranges symboles du langage Tsath-yo. La tablette fut créée par les hyperboréens et retrace une partie de leur histoire – il faut la traduire pour en saisir le contenu. Après que l'Hyperborée ait été saisie par les glaces lors du grand âge glaciaire, un grand nombre d'Hyperboréens prirent le chemin de l'ouest et découvrirent une nouvelle terre, mais aussi une tribu de leurs vieux ennemis, des hommes-bêtes sauvages appelés *voormis*. Ces derniers étaient arrivés avant eux et avaient construit un village de huttes autour d'un grand temple de pierre dédié à leur dieu Tsathoggua. Les Hyperboréens reprirent immédiatement le combat contre les voormis et, armés d'armes enchantées, de magie et d'une grande supériorité numérique, écrasèrent leurs ennemis, à l'exception de quelques-uns qui s'éparpillèrent dans les bois. La tablette ne dit pas à quel point la bataille fut âpre à cause de la férocité des voormis et de la vilenie de leur sorcellerie. Elle raconte néanmoins que, durant la guerre, les voormis capturaient les Hyperboréens vivants afin de les sacrifier à Tsathoggua, qui ramenait d'entre les morts un voormis pour chaque Hyperboréen ainsi assassiné. Cela permit aux voormis de contrebalancer leur faible nombre car chaque guerrier devait être tué, encore et encore et encore.
Lorsque la guerre se fut achevée, les Hyperboréens emportèrent les corps des voormis déchus jusqu'au temple de Tsathoggua, les jetèrent dans une de ses chambres, puis pillèrent et désacrèrent le bâtiment, emportant avec eux les joyaux du temple, la statuette de Tsathoggua. Bien que remplis de courage après leur si difficile victoire, les Hyperboréens n'osèrent pas détruire complètement le temple, car ils craignaient que la malédiction des « ténèbres vivantes » ne s'abatte sur eux ainsi que cela était déjà arrivé par le passé. Les vainqueurs décidèrent plutôt de transformer l'endroit en une vaste tombe où le mal serait tenu prisonnier. Ils maçonnèrent toutes les entrées et scellèrent le temple par magie, grâce à « l'œil enflammé venu du ciel ». Les Hyperboréens enterrèrent alors le bâtiment sous le sol, créant un tumulus au-dessus duquel ils placèrent une statue de leur dieu-élan, Yhoundeh.

Le bouclier

Cet objet semble être un bouclier de bois ordinaire, dont une des faces est couverte de bronze pour offrir une meilleure protection. Néanmoins, le bouclier a été enchanté et, ainsi, fut capable de supporter d'innombrables éons d'ensevelissement dans la terre humide sans montrer signe de pourriture ou de dégradation. En dehors de cette pérennité exceptionnelle, la face de bronze du bouclier est gravée d'une étoile à cinq branches portant un œil brûlant en son centre. Ce symbole est un Signe des Anciens. Si ce bouclier n'a pas de capacités spéciales contre les voormis – car ils ne sont pas directement liés aux Grands Anciens – il peut tout de même repousser les serviteurs plus puissants de Tsathoggua, comme les Larves amorphes. Tant que le porteur du bouclier tient la Larve amorphe face à lui, cette dernière ne peut l'approcher suffisamment pour l'attaquer, lui ou un petit groupe de personnes.
Cela ne signifie pas que la larve ne peut utiliser des moyens indirects pour tuer le porteur du bouclier ou qu'une autre créature ne peut l'attaquer de dos et donc ne pas être affectée par le Signe des Anciens devant. Enfin, le bouclier peut être utilisé comme un Signe des Anciens habituel, pour sceller pièces et couloirs s'il est posé au sol ou contre un mur, une porte, la face apparente.

La statuette

Cette statuette d'environ trente centimètres de haut, à la base vaguement circulaire d'un diamètre d'une vingtaine de centimètres, est étonnamment légère – à peine plus d'un kilo cinq. Elle est sculptée dans une matière ressemblant à de la pierre, grasse au toucher et légèrement magnétique. Elle rend un son « métallique » lorsqu'on la frappe. L'objet est pratiquement entièrement noir, avec de légères zébrures cramoisies qui la parsèment. Le matériau n'est en rien semblable à quelque chose de connu des hommes. La figure représentée est une sorte de créature ventripotente, hideuse, à la tête de crapaud, des oreilles de chauve-souris, une large bouche emplie de dents aiguisées et le corps recouvert de fourrure. C'est bien, en effet, une représentation de Tsathoggua et elle est suffisamment bizarre pour que son examen coûte 1D3 SAN.
Les prêtres de Tsathoggua enchantèrent cette statuette. Elle accorde des points de magie aux fidèles servants des Grands Anciens. La statue contient 120 points de magie qui peuvent lui être soutirés quand l'incantation adéquate est prononcée. Ces points de magie ne se régénèrent pas par eux-mêmes, mais peuvent être remplacés grâce à des sacrifices. Si le sort pour soutirer des points de magie de la statuette, ni la manière de sacrifier correctement des victimes afin de la remplir n'ont jamais été inscrits nulle part. Ces pouvoirs sont transmis aux prêtres de Tsathoggua grâce au sortilège de Contact avec la divinité ou d'un prêtre à un autre au cours de l'apprentissage.

Jour trois en soirée : une famille en deuil

En fin de soirée, le Dr Burlington et sa classe reviennent au camp, tout comme les botanistes – et, on l'espère, ceux qui sont allés acheter des scies et des haches. Un souper tardif est organisé et l'une des étudiantes du

Résumé de la tablette hyperboréenne

Auteur : inconnu
Langage : Tsath-yo
Temps d'étude : quatre semaines de traduction. Après la traduction en anglais, huit heures.

Complexité : Cryptique (90%)
Durée : semaines
Mythe de Cthulhu : 1
SAN : 2
Sortilèges : Accorder la bénédiction sur la lame du juste (Bénir la lame), Graver l'Œil enflammé venu du ciel (Signe des Anciens)

Le bouclier

En plus du Signe des Anciens gravé sur son dessus, le bouclier de bois et de bronze de cette aventure est d'abord et avant tout une arme défensive utilisée pour parer les attaques de corps à corps. Si les guerriers de l'ancien temps étaient très bien entraînés dans l'usage des boucliers, on en trouve peu trace dans l'histoire récente. Si un investigateur veut utiliser le bouclier de cette manière traditionnelle, il a 20 % de parer n'importe quelle attaque de mêlée qu'il perçoit. Un succès indique que le bouclier a bloqué l'attaque et qu'il a encaissé les dégâts à la place de la cible.
Comme les boucliers étaient conçus pour recevoir tailles et estocs, ils peuvent ignorer une partie de ces dégâts. Mais s'ils sont assez solides, ils finissent généralement par céder. Afin de refléter ceci, ce bouclier a une Protection de 3 et 30 points de vie. Rappelez-vous aussi que le Signe des Anciens sur la face avant doit être reconnaissable pour qu'il puisse fonctionner. Quand le bouclier a été réduit à la moitié de ses points de vie (15), le Signe des Anciens ne fonctionne plus.

Un nouveau sortilège: Voler l'énergie vitale

Ce sortilège permet au lanceur de faire brutalement cesser une vie afin de ramener une autre personne de la mort. Chaque utilisation du sort coûte le prix lourd de 20 points de magie et 1D10 SAN. Le lanceur doit ensuite effectuer un test de POU contre le POU de la victime sacrifiée. Si le test échoue, la victime n'est pas affectée, mais le lancer subit 1D10 dégâts de contrecoup. Si le lanceur réussit à vaincre le POU de sa victime, cette dernière voit tout son sang s'écouler, flotter au-dessus de lui, défiant la gravité, et former une bulle.

Une fois que tout le sang de la victime sacrificielle a été collecté, il coule à travers les airs et entre dans le mort en attente de résurrection. En quelques minutes, le défunt renaît. Néanmoins, il y a un effet secondaire: il aura dorénavant une soif inextinguible de sang frais. Assister à ce rituel affreux coûte 1/1D6 SAN.

Dr Nelson (Lydia Snyder) indique qu'il pleuvra probablement le lendemain.

Après le dîner, Burlington commence à examiner le petit squelette, parfaitement conservé, qui fut déterré le jour même, non qu'il le désire mais il le doit s'il veut donner l'impression d'agir normalement.

Les étudiants commencent leur routine vespérale – nettoyage et rangement, réunion autour du feu de camp, jeux de cartes divers. Chacun se prépare à aller se coucher quand le jeune Donald Campbell déboule dans le camp en courant, à la recherche de son grand frère Stephen. Le garçon pleure mais il parvient à dire, au travers de ses larmes, que quelque chose de terrible est arrivé et que Stephen doit aller à la grange le plus vite possible. Quand on lui demande ce qui se passe, Donald lâche que sa sœur est morte, puis il s'effondre en sanglot. Suivant Stephen, le docteur Carris et plusieurs étudiants courent à la grange, sans doute accompagnés par les investigateurs.

Dans la vieille grange, le corps de Susan gît sur un tas de foin à l'étage supérieur. Le devant de sa robe est ouvert, la jupe soulevée et son visage magnifique n'est plus qu'une plaie, sévèrement amochée par un objet lourd. Son père est assis non loin, sur une botte de paille, pleurant en silence et serrant quelque chose contre son buste. Quand les gens de l'université arrivent, Morris Campbell leur montre ce qu'il tient: la veste de football à l'effigie de l'université qui appartient à Thomas McCoy. Le fermier n'a qu'un mot: « Où est-il? », puis, comme personne ne peut lui répondre, le père endeuillé saisit son fusil de chasse et le pointe sur le Dr Carris. Si personne ne lui dit où se cache Thomas, le professeur va mourir, dit-il. Les investigateurs peuvent tenter de calmer Morris et lui faire baisser son arme, avec des tests de Psychologie ou de Persuasion. Un test de Baratin n'est pas forcément une bonne idée, dans la situation présente, et ne fera qu'envenimer les choses. Si les investigateurs sont incapables d'atteindre le fermier temporairement dément, son fils Stephen s'avance et parvient à lui faire entendre raison.

Une fois calmé, Morris descend par l'échelle vers les écuries, selle son cheval et dit qu'il va aller prévenir le constable en ville. Carris lui offre de le conduire en voiture, mais le fermier affirme qu'il ne veut rien à voir à faire avec les gens de son espèce. Stephen reste là, blême et tremblant, près de sa sœur, empêchant quiconque de s'approcher ou de déranger son corps d'une manière ou d'une autre. Si les investigateurs réussissent un test de Trouver Objet Caché, ils distinguent un énorme caillou gisant près de sa tête, partiellement enfoui sous le foin et couvert de sang. C'est, semble-t-il, l'arme du crime, mais quiconque réussit un test de Connaissance peut trouver étrange qu'on trouve un bloc de roche de dix kilos dans une botte de foin à l'étage d'une grange. Si l'un des investigateurs peut distraire Stephen de sa veille, un autre peut avoir l'opportunité d'examiner le corps de près. Il peut alors réussir un test de Trouver Objet Caché pour remarquer quelques poils rêches et bruns sous les ongles de la victime – un test de Connaissance peut rappeler à l'investigateur que McCoy a des cheveux blonds et légers.

Morris Campbell et le constable Clancy reviennent une heure plus tard. Les deux hommes sont à cheval et deux autres hommes de Dunlow les suivent en camion. Ces deux-là sont volontaires pour conduire le corps de Susan à Arkham, au coroner du comté d'Essex au St. Mary's Teaching Hospital. Après avoir examiné la scène, le constable affirme qu'il se pourrait bien que Thomas McCoy a tenté de faire son affaire à la petite Susan et quand celle-ci a dit non ou a menacé de crier, il l'a tuée. Le constable Clancy se rend ensuite au camp afin d'y jeter un œil, fouille la tente de McCoy et questionne les étudiants. Quand il a fini, le constable explique qu'il va demander un mandat d'arrêt contre le jeune homme. Il va aussi contacter la police d'état et va téléphoner au département de police d'Arkham pour qu'ils fouillent l'université et qu'ils contactent les parents de Thomas. Une fois ceci fait, Clancy n'a plus rien à faire ici mais, en partant, il prévient tout le monde qu'aider Thomas McCoy d'une manière ou d'une autre sera désormais considéré comme un crime sérieux.

Une fois que le constable est parti, ainsi que les deux hommes avec le corps de Susan, les choses ne parviennent pas à revenir à la normale. Chacun est marqué par l'expérience et la plupart vont au lit sans passer un peu de temps autour du feu de camp. Stephen Campbell dit qu'il va passer la nuit avec sa famille, mais il revient au camp, moins d'une heure plus tard, visiblement inquiet et énervé. Si on lui demande ce qui se passe, Stephen ne fait aucun commentaire. Autour de vingt-trois heures, la pluie commence à tomber, légère d'abord puis assez fortement.

Le dernier événement de cette triste journée advient sur le coup d'une heure du matin. Les investigateurs qui réussissent un test d'Écouter sont réveillés par deux coups de feu rapides qui viennent des bois. Ils sont vite suivis de plusieurs cris à glacer le sang et d'un hurlement long et profond. Ensuite, rien. Les investigateurs sont incapables de déterminer l'origine de ces bruits. Les bois autour de la ferme sont épais et vastes, après tout.

Jour quatre: Tourner en rond

Après les événements déplaisants de la dernière nuit, personne n'a vraiment envie de travailler et le chantier n'avance pas vraiment ce jour-là. Le professeur Carris passe l'essentiel de son temps sous la tente à examiner et étudier la tablette hyperboréenne. Autour de midi, le Dr Nelson emmène ses étudiants dans une promenade sylvestre sans grande motivation tandis que les autres étudiants sont laissés à eux-mêmes. Même les anthropologues n'ont rien à faire, Burlington étant parti en ville le matin même pour acheter des vivres, envoyer des lettres et passer quelques coups de téléphone. En réalité, il est allé au temple préparer la soirée à venir. Plus tard dans l'après-midi, le constable Clancy revient à la ferme à cheval pour vérifier des détails. Après avoir fouiné ici et là, questionné quelques étudiants, il retourne en ville. Rien d'autre n'arrive avant le soir.

Cadavre numéro deux

Vers dix-neuf heures, le professeur Nelson et ses élèves sortent des bois en courant, criant qu'ils ont trouvé un cadavre horriblement mutilé. Tous ceux qui veulent en savoir plus sont menés sur place par une Lydia Snyder particulièrement calme. Le Dr Carris est étrangement indifférent à cette nouvelle et retourne travailler. L'archéologue est à deux doigts d'une grave crise de nerf, à cause de la mort et de la violence perpétrée durant une expédition dont il a la charge. La perspective de la fin de sa carrière dans l'enseignement occupe toutes ses pensées.

À environ deux kilomètres du camp, dans la direction opposée au temple secret, les investigateurs tombent sur le cadavre profané d'Arnold Lansdale. Le chasseur a été brutalement frappé et son bras droit a été arraché. Son fusil gît non loin, fracassé, tordu. Cette vision horrible coûte 1/1D6 SAN. En fouillant les environs, on trouve d'autres appâts à bigfoot suspendus dans un arbre au-dessus du large piège à ours. Le piège est fermé, couvert de sang et d'épais poils bruns. Un test de Pistage permet de découvrir une unique empreinte de bigfoot, mais celle-ci est plus petite – trente-cinq centimètres sur quinze – en comparaison de l'empreinte découverte précédemment. Fouiller le camp ensanglanté de M. Lansdale permet de trouver une gourde d'eau, une pinte de whisky, un épais couteau de chasse, un portefeuille en crocodile avec des papiers d'identité, les clefs d'une automobile et une carte des environs tracée à la main. Cette carte (aide de jeu #5) explique d'elle-même certains des symboles utilisés. Elle montre les points où les bigfoots ont été le plus actif, les fermes des Campbells et des Hynds, l'endroit où le chasseur a garé sa voiture, hors de la route et deux X sans explication. Les investigateurs reconnaissent l'un des X comme étant leur camp, mais ils ne savent rien du second.

Celui-là représente le temple secret du Dr Burlington.

Nulle part où aller

Une fois que les investigateurs ont pu revenir au camp et parler au Dr Carris et aux autres du cadavre qu'ils ont trouvé, c'est le Dr Burlington – revenu au camp entre-temps – qui suggère que quelqu'un devrait aller à Dunlow voir le constable. Burlington présente les choses de manière à écarter de lui toutes suspicions et parce qu'il sait que l'un des ponts au-dessus de la Wynnaquate est tombé. L'anthropologue dément a ordonné à ses deux bigfoots de le détruire après qu'il ait reçu de nouvelles instructions de Tsathoggua le jour même (voir « Les nouveaux projets du professeur »). Avec le pont hors d'état, les véhicules de l'expédition sont immobilisés à moins que quelqu'un tente de passer la rivière à gué.

Si quelqu'un parle du pont à Morris Campbell, ce dernier dit que cela arrive de temps en temps, mais généralement durant la fonte des neiges au printemps, quand la rivière est en crue. Il déclare aussi qu'il y a un vieux chemin de chasseur qui contourne la rivière jusqu'à la ferme des Hynds.

Quand le pont est emporté par les crus, Morris peut emprunter la piste jusqu'à la

Parasite de Tsathoggua

Ces créatures sont un peu plus petites mais beaucoup plus intelligentes que les larves amorphes, leurs cousines les plus ressemblantes. Elles peuvent pénétrer dans n'importe quel animal de TAI 13 ou plus, en retirer tous les organes internes et une partie de la graisse, des os et des muscles, puis se nicher dans la cavité ainsi créée.

Plus incroyable, le cerveau de l'hôte ne meurt pas suite à cette profanation, car le parasite lui fournit tout ce dont il a besoin pour survivre, gagnant ainsi le contrôle complet de son esprit. Le parasite peut ensuite violer le cerveau de sa victime à la recherche de connaissances ou de souvenirs. Ainsi, il peut venir rôder sur le monde des hommes sans attirer l'attention, conservant une part raisonnable de la personnalité de son hôte. De plus, si le parasite ne peut pas communiquer lui-même avec les humains, il peut utiliser sa victime pour cela.

Grâce à ces talents spéciaux, les parasites sont souvent utilisés comme assassins, espions ou chasseurs, à la recherche d'objets susceptibles d'intéresser leur dieu. Seules deux choses peuvent trahir la présence du parasite à l'intérieur de son hôte humain. La première est l'augmentation considérable de son poids. Le parasite pèse bien plus que les matériaux biologiques qu'il a enlevés du corps de son hôte et le poids de ce dernier peut alors gagner plus de cinquante kilogrammes – sans pour autant que sa stature ne s'en ressente. Le second signe d'une infection par un parasite de Tsathoggua est la disparition marquée des émotions. Les sentiments humains sont si étrangers au parasite qu'il ne peut guère les simuler, en dehors de minces sourires, de rires forcés ou de sanglots artificiels et sans larmes.

Quand le parasite attaque, il tente de surprendre sa cible et de la tuer aussi vite et aussi discrètement que possible. Pour cela, il projette une grande partie de sa masse en dehors de son hôte, sous la forme de tentacules et de pseudopodes. Les appendices peuvent prendre de nombreuses formes, pour couper, étrangler, frapper, poignarder ou étouffer la personne. Ces armes métamorphes peuvent jaillir de n'importe quel orifice du corps ou même percer la peau de l'hôte si le parasite le désire. Néanmoins, afin de rester discret, le parasite choisit généralement de passer par les oreilles, le nez ou la bouche de son hôte.

Un autre bénéfice important dont profite le parasite quand il est dans le corps de son hôte est que ce dernier agit comme une armure contre les rares sources de dégâts qui peuvent atteindre la créature, comme le feu ou l'acide. Si le corps de l'hôte est trop endommagé, ou si le parasite veut un nouveau véhicule, il lui suffit de sortir de la coquille vide et de trouver un autre corps à son goût.

Parasite de Tsathoggua

Carac.	Jets	Moyennes
CON	3D6	10-11
DEX	4D6+6	18-20
FOR	4D6+6	18-20
TAI	2D6+6	12-13
INT	3D6+6	15-16
POU	3D6+6	15-16

Valeurs dérivées

Impact moyen	+1D4
Points de Vie	11-12
Mouvement	comme l'hôte ou 12

Attaques

2D4 tentacules/pseudopodes attaquent chaque tour.

- Étranglement 50 %
  dégâts spéciaux*
- Empalement 50 %
  dégâts 1D6+1+impact
- Tranchant 60 %
  dégâts 1D6
- Contondant 70 %
  dégâts 1D4 + impact
- Saisie 80 %
  dégâts spéciaux

* voir règles de strangulation et de suffocation (page 149 du livre de règle). La victime peut tenter de se dégager grâce à un test de FOR contre FOR sur la table de résistance.

Armure

Le parasite n'a pas d'armure, mais il est immunisé contre les attaques physiques, même enchantées. Les sortilèges peuvent l'affecter normalement, tout comme le feu, les produits chimiques et quelques forces. Quand un parasite est dans son hôte, traitez le corps comme une armure de valeur égale à la moitié de sa TAI contre le feu, l'acide, les explosions, etc.. L'armure diminue comme le corps subit des dégâts, à la discrétion du gardien.

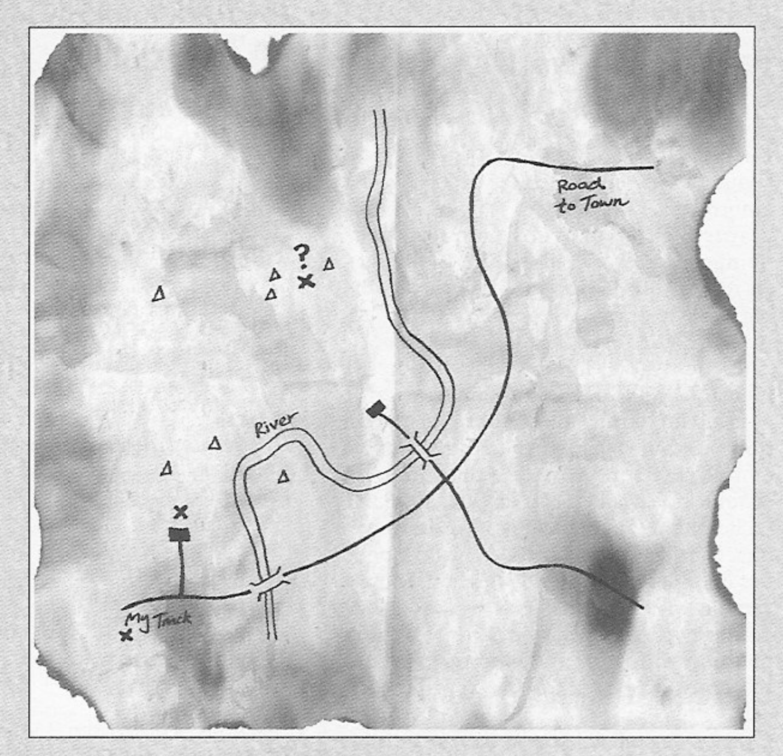
Sortilèges

Un parasite de Tsathuoggua connaît 1D6 sortilèges, généralement pour communiquer avec Tsathoggua et pour attaquer, traquer et chasser ses proies avec un minimum d'effort. La liste exacte est laissée à l'appréciation du gardien.

Perte de SAN

1/1D10 SAN pour voir un parasite en action

1/1D6 SAN pour le voir sortir d'un corps humain, soit pour attaquer soit pour fuir.



La carte du chasseur

Si les investigateurs pensent à utiliser la carte pour trouver le camp du chasseur, à quelque trois cents mètres de leur position actuelle, ils vont devoir faire vite car le soleil commence déjà à se coucher. En arrivant sur place, ils découvrent une petite tente, un sac de couchage, de la nourriture en conserve, quelques casseroles et des habits de rechange. On trouve deux livres à l'intérieur de la tente. Le premier de ces livres est signé Theodore Roosevelt, écrit en 1893 et intitulé *Chasseur sauvage*. Une section du livre est marquée par un morceau de papier glissé entre les pages. Elle relate l'histoire d'un chasseur enlevé dans son camp, sur les berges de la rivière Wisdom en Idaho, au début des années 1800. Le ravisseur était, apparemment, un monstre poilu à l'odeur méphitique. Peu après sa disparition, on retrouva le corps du chasseur, la nuque brisée et la gorge déchiquetée. Tout autour de son cadavre, on trouva des empreintes humaines géantes.

Le second livre trouvé dans la tente est le journal d'Arnold. Il contient aussi quelques articles, y compris celui de *l'Arkham Advertiser* où le professeur Burlington réfute l'existence des bigfoots (aide de jeu #3). Le journal relate aussi la chasse menée par Arnold Lansdale contre la créature fuyante. Quelques passages intéressants sont proposés ci-après (voir l'aide de jeu #6).

Si les investigateurs veulent utiliser la carte pour se rendre au X inconnu, ils doivent comprendre que les ténèbres se sont abattues sur la région et qu'il faut parcourir près de deux kilomètres dans les bois depuis leur position actuelle. Néanmoins, s'ils y sont déterminés, voyez la section ci-après « Le temple ce soir-là ».

Aide de jeu #5

ferme de ses si charmants voisins afin de trouver le constable. Néanmoins, il dit qu'il est trop tard pour l'instant, ce n'est pas l'heure d'aller se balader dans les bois le long d'une piste très étroite qui longe trop souvent les berges mouvantes de la rivière. La ferme des Hynds est à moins de deux kilomètres à vol d'oiseau mais le chemin est tortueux et il s'étend sur près de cinq kilomètres. En plein jour, il faut plus d'une demi-heure pour remonter la piste.

Dès lors, le fermier et Burlington tombent d'accord. Il y a déjà eu trop de tragédies durant cette expédition pour risquer d'autres vies. La recherche des secours attendra l'aube. Les investigateurs peuvent chercher un chemin de leur côté, mais il y a peu de chance qu'ils y parviennent. Et au cas où ils demanderaient, non, les Campbells n'ont pas le téléphone.

Les nouveaux projets du professeur

Plus tôt dans la journée, quand Burlington était seul dans le temple, Tsathoggua renvoya Thomas McCoy au travers du portail vers N'Kai, porteur d'un message pour le professeur. Soit, il ne s'agissait plus vraiment de Thomas et le messager était bien niché dans ses entrailles – à l'intérieur du corps de l'ancienne star de football se dissimule un parasite de Tsathoggua (voir plus haut). Le parasite expliqua au professeur que, dans une pièce voisine du temple gisent les restes de nombreux voormis, serviteurs loyaux du Grand Ancien, tués jadis par les guerriers hyperboréens. Le dieu souhaite que son nouveau grand prêtre fasse revivre ces acolytes trépassés pour qu'une fois encore ils le vénèrent. Pour accomplir cette tâche, le messager apprend un nouveau sortilège à Burlington (Voler l'énergie vitale). Il faut prendre une vie pour revivifier les restes d'une personne morte. Ce sort a des effets secondaires, mais rien que ne puisse gérer une meute de voormis sanguinaires.

La bonne nouvelle est que le maléfique professeur a une expédition tout entière à sa disponibilité pour alimenter son sort ; la mauvaise est qu'il va falloir une drôle de quantité de points de magie. Pour aider à surmonter cette difficulté, le parasite apprend aussi à Burlington le sortilège d'Épuiser le pouvoir. Même avec cela, l'anthropologue ne pourra guère ramener à la vie que quelques voormis chaque jour. Ce n'est pas assez pour Tsathoggua, mais étant une entité divine, tout ça, il a envisagé la chose et il a déjà prévu d'aider son prêtre tout en démontrant à ses suivants le symbole de la puissance des Grands Anciens.

Jadis, ce temple possédait, en son centre, une statuette de Tsathoggua qui pouvait accorder des points de magie aux fidèles lors des grands rituels. Quand les Hyperboréens mirent le temple à sac, ils volèrent la statuette. Et oui, c'est bien celle que Carris et ses archéologues trouvèrent la veille. Tsathoggua veut récupérer cet artefact, car un tel objet sacré ne devrait pas se retrouver entre les mains de mécréants. Tandis que le professeur Burlington organise la résurrection des voormis, le parasite de Tsathoggua – à l'intérieur du corps de Thomas McCoy – retourne au camp cette nuit-là pour chercher la statuette emplie de pouvoir

Une longue nuit

La manière dont les étudiants perplexes passe cette longue nuit de terreur dépend des joueurs. Le professeur Carris est désormais profondément enfoncé dans sa dépression nerveuse. Il ne sort plus de la tente d'examen et continue d'étudier la tablette hyperboréenne. Il est indifférent à tout le reste, visiblement obsédé par ses traductions. S'il est harcelé par les investigateurs, il leur crie « Vous ne voyez pas ? C'est tout ce qu'il me reste ! » Pour dire vrai, l'aggravation de l'état mental du professeur n'est pas entièrement due au stress qu'il subit. Il a aussi été capable

de transcrire une grande partie de la tablette – ce faisant, il a pu apprendre de nombreuses choses intéressantes, gagner quelques connaissances dans le Mythe de Cthulhu et perdre de la santé mentale. Ok. Il a perdu beaucoup de santé mentale.
Le professeur Nelson, la première à avoir vu la dépouille sinistre d'Arnold Lansdale, est un peu secouée, mais semble aller beaucoup mieux que Carris. Elle suggère faiblement que tout le monde devrait obéir au docteur Burlington et à M. Campbell, et attendre le matin pour se rendre à la ferme des Hynds pour demander de l'aide. Si quelqu'un s'approche de la botaniste, il peut sentir l'odeur de l'alcool dans son haleine et remarquer le léger tremblement dans ses mains.
Le professeur Burlington est la seule autorité qui maintienne encore les choses. Néanmoins, il se moque de toutes les suggestions à propos de maniaques meurtriers ou d'hommes-bêtes sanguinaires qui traîneraient dans les bois. Il affirme que Lansdale a probablement eu le dessous face à un ours qui n'a pas apprécié de manquer se faire tuer. Mais, il l'assure à tous, un ours a peu de chance de s'aventurer au milieu d'un camp plein d'humains et il est sûr que tout le monde est en sécurité pour la nuit. Sur ces mots, il souhaite une bonne nuit à tout le monde et se retire pour la nuit.

« Après être resté en ville quelques jours, apprenant ce que je pouvais à propos de la créature, c'est mon premier jour dans les bois. J'ai appâté plusieurs pièges dans des endroits où je suspecte que de telles bêtes pourraient se rendre. Je ne m'attends pas à voir grand-chose avant un moment, mais diable, j'ai du temps. Je prévois de visiter les environs au cours des prochains jours et j'établirai une carte pour m'aider. »
« J'ai trouvé ma première piste aujourd'hui. La bête est encore plus grande que je pensais. Des empreintes de soixante centimètres sur quarante ! Bon dieu, je vais me la faire ! »
« Trouvé des tas d'empreintes à une petite distance de la ferme des Campbells. La plus grande quantité trouvée en un seul endroit et certaines n'ont que quelques jours. Et puis, il y a définitivement deux séries différentes. Cela veut dire qu'il y a deux créatures. Mes chances de succès viennent juste de doubler. Je n'aime pas être aussi près d'une ferme, mais je pense qu'il s'agira de mon terrain de chasse principal. »
« J'ai vu quelque chose d'étrange aujourd'hui. Après avoir été chassé de mon domaine par Campbell, j'ai décidé de vérifier une région que je n'avais pas encore visitée. J'ai trouvé une empreinte, ancienne. J'ai aussi vu une sorte de bâtiment de pierre cyclopéen, presque totalement enterré sous une colline. J'ai été voir de près et j'ai trouvé des outils de terrassement posés tout autour. Il semble que quelqu'un ait commencé à dégager l'endroit mais je n'ai vu personne. Diable, après être devenu célèbre en ramenant un bigfoot, je pourrai bien devenir encore plus connu pour avoir découvert cet endroit bizarre. »
« J'ai encore vu ce type de l'université dans les bois ce soir. Bon sang, il m'a vu lui aussi ! Il m'a crié dessus comme une vieille femme, m'a causé de propriété privée et m'a dit de partir. Quand je lui ai dit que je comptais rester, le vieux bonhomme a pointé un pistolet sur moi. Mais il n'a pas été assez cinglé pour penser que son petit .38 pouvait surclasser ma winchester .30-06. Il s'est barré la queue entre les jambes en disant à voix basse que j'y aurai bientôt droit. Faudra que je le surveille ce gars-là. »

Aide de jeu #6

En éveil durant la soirée du quatrième jour ?

C'est maintenant aux investigateurs d'agir, s'ils le désirent. Impossible de s'installer dans la maison des Campbells pour gagner en sécurité : Morris ne pardonne pas aux universitaires le meurtre de sa fille. Le mieux est sans doute qu'ils essaient d'instaurer une sorte de tour de garde. S'ils proposent l'idée, ils trouveront d'autres étudiants prêts à participer.
Même si le groupe décide de se séparer pour que l'un des investigateurs soit toujours de garde, le gardien doit, à un moment ou un autre, s'arranger pour qu'ils s'endorment pendant le quart, à moins qu'ils n'aient fait le nécessaire pour s'en prémunir. Oui, c'est bien l'un de ces instants où le gardien doit quelque peu tricher. Sinon, l'investigateur de garde mourra des mains du professeur Burlington ou d'un Thomas McCoy habité. Les deux sont tout à fait capables d'agir vite et en silence.
Quelles que soient les actions des investigateurs, les deux événements suivants doivent avoir lieu. Un peu après minuit, le Dr Burlington sort du camp et s'enfonce dans les ténèbres jusqu'à l'endroit où sont garés les camions et les automobiles de l'expédition. Il met les véhicules hors service en emportant des éléments du moteur, au cas où il aurait besoin d'une voiture quand sa tâche sanglante sera achevée.
Après s'être occupé des véhicules, il revient au camp et réveille discrètement ses propres étudiants. Il leur dit qu'il a fait une découverte incroyable au temple enterré et que ça ne peut pas attendre. Si un tour de garde a été instauré, le professeur attend jusqu'à ce que l'un de ses élèves soit de quart, si possible. Burlington et les siens se glissent silencieusement dans les bois, jusqu'au temple. L'anthropologue a décidé que le temps était venu de commencer le grand projet de Tsathoggua, même s'il n'a pas encore la statuette. Ce qui arrive dans le temple est détaillé dans la section Renaissance, du jour suivant. Plus tard, Thomas McCoy et son parasite se glissent à leur tour dans le camp et jusqu'à la tente où toutes les découvertes sont conservées, à la recherche de l'idole manquante de Tsathoggua. Le parasite ne le sait pas, mais le Dr Carris, obsédé par les trois artefacts, les a emportés sous sa tente personnelle pour la nuit. Si le gardien le désire, le parasite/McCoy peut croiser le chemin de l'un des étudiants durant sa quête. Il peut s'agir d'un étudiant de garde ou juste de quelqu'un se rendant aux latrines. Dans tous les cas, la créature le tue rapidement, en silence, laissant une nouvelle surprise macabre pour le matin. Puis elle retourne au temple pour dire à Burlington que la statuette a disparu et qu'il faut prévoir autre chose.

Le temple ce soir-là

Si les investigateurs insistent pour aller au mystérieux second X de la carte du défunt chasseur, le gardien doit rendre le long voyage à travers les bois et l'obscurité aussi effrayant et désagréable que possible. Rappelez-vous qu'il n'existe pas de chemin et les investigateurs trébuchent sur des racines, se font griffer par des ronciers ou s'aventurent dans des bosquets de sumac vénéneux. Même avec des lampes électriques ou des lanternes, il existe peu d'endroits aussi sombres et inquiétants que des bois la nuit.
Même si la carte d'Arnold Lansdale est soignée, il n'était pas cartographe. Les directions ne sont pas exactes, non plus que les distances. Cela signifie que si les investigateurs peuvent l'utiliser sans souci le jour, en s'ap-

Lydia Snyder

19 ans, apprentie druide

Bien qu'elle soit magnifique, avec ses longs cheveux noirs, ses yeux verts et son visage à tomber, Lydia reste une personne bien étrange. En fait, même avec son apparence phénoménale, la plupart des garçons finissent par se rendre compte de ses bizarreries et par la laisser à ses affaires. Cela lui a valu une certaine réputation sur le campus.

Certains de ses camarades de classe jurent que c'est une sorcière, mais bien sûr, ce n'est pas vrai. C'est un druide. En tout cas, elle aimerait bien en devenir une.

Si les parents de Lydia sont assez normaux, c'est loin d'être le cas de sa grand-mère. Mammy May, gentille, compréhensive et un peu cinglée, a instillé chez sa petite-fille le goût des légendes celtiques, un profond respect de la nature et une certaine fascination pour les druides de l'ancien temps. Cette attirance a grandi avec les années et Lydia se considère désormais comme une fille de Mère la Terre.

Malheureusement pour elle, même si Lydia survit aux terribles événements de ce scénario, elle sera encore en danger. Elle a récemment appris l'existence de la collection spéciale de la bibliothèque Orne à la Miskatonic et des merveilleux livres que contient celle-ci, concernant des anciennes religions préchrétiennes. Elle a déjà commencé à approcher un orgueilleux étudiant bibliothécaire, pour qu'il la laisse jeter un œil à un ouvrage qui semblait intéressant : *Les Cultes sans nom*.

APP	16	Prestance	80 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	70

Compétences

Folklore celtique	75 %
Prédire le temps	23 %
Sciences de la vie :	
- Biologie	35 %
- Botanique	25 %
- Histoire naturelle	25 %
Sciences humaines :	
- Histoire	15 %
- Littérature anglaise	25 %
Sciences occultes	10 %

Langues

Anglais	48 %
Gaélique	30 %

Combat

Aucun

puyant sur les repères de terrain et les amers indiqués, la tâche est quasiment impossible de nuit. Les investigateurs ont besoin d'au moins trois succès à des tests d'Orientation pour retrouver le temple en pleine nuit. Si personne n'a emporté de compas, comptez six succès. Un seul échec signifie que le groupe s'est perdu dans les bois, une situation dont un gardien facétieux peut tirer bien du plaisir.

Si les investigateurs parviennent jusqu'au temple caché, une surprise les attend. Le Dr Burlington a ordonné aux deux bigfoots de rester dans les bois près du temple et d'attendre son retour en compagnie de sa classe d'anthropologues, afin de les garder tandis qu'il les sacrifierait lentement. Cela signifie que, bien avant que les investigateurs ne s'approchent assez du temple pour le distinguer dans les ténèbres, les bigfoots les auront repérés, grâce à leur vision nocturne supérieure, et les auront tenaillés. Le gardien peut vouloir accorder aux investigateurs des tests d'Écouter pour remarquer les mouvements furtifs qui semblent les entourer. Un investigateur qui réussit un test de Trouver Objet Caché à -20 % voit une paire d'yeux luminescents qui les observe depuis les ténèbres. Des investigateurs intelligents profiteront du répit pour fuir vers leur camp. Dans ce cas, les bigfoots les laissent partir et n'attaquent pas. S'ils sont trop têtus pour faire retraite, les créatures n'ont d'autre choix que de défendre le temple de leur dieu terrifiant. Cette attaque débute par la projection de lourds rochers depuis le couvert des arbres et de l'obscurité. Si ce n'est pas encore suffisant pour miner la détermination des investigateurs, alors des sauvages poilus, énormes, bondissent soudainement pour engager le corps à corps. Ce sera certainement la fin pour un groupe d'étudiants désarmés, aussi le gardien est-il invité à aborder cette rencontre avec précaution.

Jour cinq : mort et renaissance

Quand tout le monde s'éveille ce matin-là, la première chose que l'on remarque, c'est l'absence de Burlington et des étudiants de sa classe. Toutes leurs affaires sont encore là, mais impossible de les trouver.

La seconde chose que les étudiants peuvent découvrir, c'est le corps ensanglanté de l'un des leurs – si le parasite de Tsathoggua a croisé quelqu'un la nuit dernière. Le cadavre a été poignardé plusieurs fois, étranglé et l'un des membres est horriblement brisé. Voir le carnage coûte 1/1D6 SAN, plus si l'investigateur était un ami proche du défunt.

Comme si cela ne suffisait pas, le Dr Carris sort comme une trombe de la tente d'examen et hurle que quelqu'un a fouillé ses affaires. L'archéologue, un peu hors de ses pompes, ne prête aucune attention ni aux étudiants disparus, ni au mort – la seule chose qui l'intéresse, c'est que quelqu'un est entré dans la tente d'examen sans sa permission.

Il devrait maintenant être évident pour tous que l'expédition est finie et qu'ils doivent tous retourner à l'université, aussi vite que possible, dès que le pont sera réparé. En attendant, que faire ?

Renaissance

Burlington a emmené sa classe, hébétée, dans une longue randonnée dans les bois de nuit, jusqu'au temple mystérieux et à demi enterré. Il leur a ordonné de rentrer à l'intérieur puis a fait sortir ses bigfoots des bois. Au cas où ces deux colossales créatures crépues ne suffiraient pas à intimider les gamins, le parasite McCoy attend aussi dans le temple le retour de Burlington et ce dernier n'a pas manqué d'emporter son .38 à canon court. Une fois que les étudiants bernés ont été soigneusement attachés, Burlington utilise son sortilège d'Épuiser le pouvoir sur l'un d'eux (au choix du gardien) puis le sacrifie grâce au sort de Vol d'énergie vital. Il parvient à ramener à la vie l'un des jeunes guerriers voormis. Burlington demande au parasite McCoy de traduire ses paroles en ancien voormis et peut ainsi communiquer à la créature régénérée les volontés du dieu qu'ils prient tous deux.

Burlington tue deux autres étudiants et ramène deux autres voormis avant que le flux incessant des points de magie ne se révèle trop dur à supporter pour lui et qu'il ait besoin de repos. Il reste alors six anthropologues vivants, à la discrétion du gardien. Les voormis s'occupent en fabriquant des lances, des haches de pierre, des filets et des bolas. De plus en plus nerveux, les bigfoots quittent le temple et l'un des étudiants restant parvient à fuir. Durant sa fuite, l'étudiant (Philip Shirley, à moins que le gardien n'en décide autrement) heurte la femelle bigfoot. La grande brute montre pourtant un grand sens de la compassion et de miséricorde et laisse partir l'humain terrifié.

Le fugitif, Philip Shirley, se cache dans les bois pendant une heure avant de se décider à retrouver le camp de l'expédition. Néanmoins, sa fuite est ralentie car il a toujours les mains attachées dans le dos par une corde épaisse, il tente de rester silencieux pour éviter que Burlington ou les sauvages qui l'accompagnent ne le retrouvent, sans compter que sans compas il est perdu.

Quand Burlington s'éveille de sa sieste et s'aperçoit que l'un de ses étudiants a disparu, il utilise toutes ses forces pour lancer le sort sacrificiel deux fois supplémentaire, ramenant à la vie deux nouveaux voormis et assassinant deux étudiants. Il donne l'ordre à ses cinq nouveaux serviteurs voormis de capturer vivants les derniers universitaires au camp, ainsi que la famille Campbell, et de les ramener au temple afin qu'il puisse ramener toujours plus de fidèles de Tsathoggua. Après avoir donné ses ordres, l'anthropologue épuisé sombre dans le sommeil pendant plusieurs heures.

Option : des amis envahissants

S'il pense que les investigateurs ne sont pas de taille face à la coalition des voormis, de la famille Hynd, du professeur Burlington et du parasite de Tsathoggua, le gardien peut éventuellement leur offrir de nouveaux alliés – les deux bigfoots. Ces géants sont terrifiés par ce qu'il se passe. Ils n'ont aucun réel désir de vénérer Tsathoggua et, de plus en plus effrayés par Burlington et par la puissance croissante des voormis, les bigfoots peuvent réaliser que leur meilleure chance de retrouver leur vie passée est d'aider les investigateurs à combattre le dément.

Comment les deux créatures de Dunlow peuvent-elles exprimer leur désir d'aider les étudiants tremblants ? C'est au gardien de le décider. Peut-être durant un affrontement entre les investigateurs et les voormis – les bigfoots surgissent brusquement et éliminent un voormis ou deux. Après que la bataille soit finie, les bigfoots peuvent approcher les investigateurs, doucement et avec précaution, les bras loin du corps en signe de paix.
Les bigfoots peuvent n'avoir qu'un rôle passif au début, apparaissant dans les bois tandis que les étudiants progressent vers le temple, suivant le groupe calmement ou les menant dans la bonne direction en se montrant et en leur faisant signe. Dans ce cas, les bigfoots peuvent faire une apparition remarquée durant la grande bataille au temple, au moment où les investigateurs auront besoin d'eux.
Enfin, si les investigateurs ont eu le temps d'aller voir John Whitedeer de la tribu Wammic et ont appris quelques mots de sasquatch en sa compagnie, ils peuvent être capables de converser avec eux par des moyens rudimentaires et obtenir ainsi d'autres secours.

Retrouvailles

Avant que les investigateurs n'aient eu le temps de quitter le camp pour trouver le second X sur la carte de Lansdale ou de prendre la piste jusqu'à la ferme des Hynds comme ils pouvaient l'avoir prévu la veille au soir, ils entendent soudain un appel à l'aide provenant des bois. Ils voient l'un des étudiants en anthropologie, Philip Shirley sans doute, qui court vers eux, appelant à l'aide aussi fort qu'il le peut.
Philip est couvert de terre, saigne de multiples coupures sur le visage et ses mains sont attachées dans le dos. Aussitôt que l'étudiant parvient au camp, il hurle « Fuyez, ils sont juste derrière moi ! » Avant que quiconque ait pu lui demander ce qui se passe, la réponse fuse sous la forme de deux bolas qui viennent frapper deux étudiants fort surpris – aucun des deux n'est l'un des investigateurs. L'un des bolas s'enroule autour des jambes de sa cible, la faisant tomber au sol, tandis que l'autre s'enroule autour du cou de sa victime, les lourds poids venant heurter sa tête dans un bruit cruel qui la plonge dans l'inconscience.
Presque aussitôt, cinq voormis hurlants se précipitent sur le camp, armés de gourdins, de longueurs de cordes et de filets rudimentaires mais efficaces. Les voormis tentent de faire des prisonniers humains, mais ils portent aussi de lourdes haches de pierre pour tuer tous ceux qui se révéleraient trop turbulents. En quelques secondes, le camp n'est plus qu'une zone de chaos.
La panique saisit tout le monde. Si les voormis sont en infériorité numérique, ils profitent du moment de surprise et l'utilisent efficacement. De nombreux étudiants, y compris peut-être un investigateur ou deux, sont rapidement et aisément emmaillotés dans des filets ou frappés durement pour les faire tenir tranquille. Certains choisissent de combattre les voormis, mais ces féroces sauvages sont des guerriers expérimentés, habitués au combat en corps à corps – et la plupart des étudiants ne le sont pas. Fuir dans les bois semble être la meilleure solution, mais les voormis sont rapides et ils sont bien plus à l'aise que leurs proies dans les secteurs boisés. Si aucun des joueurs n'y pense, Stephen Campbell hurle « Vite, tout le monde dans la maison de mon père ! » Aussitôt, lui-même, Carris, Philip Shirley et tous ceux que le gardien a laissés debout foncent vers la ferme. On peut espérer que les investigateurs seront assez sages pour suivre.
Alors que la petite bande fonce au travers des champs vers la maison des Campbells, trois voormis les prennent en chasse tandis que les deux autres restent au camp finir leur besogne. En approchant de la ferme, ils voient Morris sortir sous le porche avec son fusil de chasse à deux canons. Le fermier hurle « Tout le monde à l'intérieur », puis tire en l'air. Les voormis s'arrêtent brusquement. Quand Morris vide son autre canon, les trois créatures refluent au trot vers le camp. Cela donne assez de temps pour rentrer dans la maison et pour barricader la porte.

Se magner les fesses

Quand les investigateurs peuvent décider qu'il est temps de bouger, ils sont un peu livrés à eux-mêmes. Le Dr Carris et Philip Shirley ne sont pas en état de les aider. Les trois Campbells veulent rester ensemble car ils sont maintenant seuls au monde – et comme Carris et Shirley ne sont pas en état de bouger, ils vont rester ici les surveiller.
Par ailleurs, avec deux fils à protéger, Morris refuse de laisser son fusil à l'un des investigateurs, quand bien même ils risquent leur vie en affrontant les voormis à l'extérieur. Il faudrait peut-être réussir un excellent test de Persuasion pour que le fermier abandonne son arme – un excellent test. Bien sûr, si le gardien décide que d'autres étudiants ont pu rejoindre la vieille ferme avec les investigateurs quand les voormis attaquent pour la première fois, certains peuvent vouloir aider.
Quand les investigateurs sont prêts à partir, ils doivent décider de ce qu'ils veulent faire. Ils peuvent aller chercher des armes dans la grange, ils peuvent foncer au camp chercher le journal de Carris ou, comme Morris Campbell le suggère, ils peuvent tenter de courir chez leurs voisins les plus proches, les Hynds, pour demander de l'aide. Ces trois plans signifient que les investigateurs devront affronter ou contourner les cinq à sept voormis qui encerclent la maison.
La meilleure tactique, face à ces sauvages, consiste à frapper puis à courir. Les voormis sont éparpillés, aussi il est possible d'en attaquer un ou deux en force, pour les passer avant que les autres n'aient le temps de se rapprocher. Les investigateurs qui voudront camper sur leur position et combattre tous les voormis ont toutes les chances d'y laisser leur peau.

Aller à la grange

Pour courir à la grange, les investigateurs doivent couvrir plus de trente mètres tout en étant pris en chasse par trois voormis – deux restes à surveiller la maison, sans compter ceux qui tenteront de les intercepter à la sortie. Comme si ce n'était pas suffisant, le gardien peut ajouter un dernier voormis devant la porte de la grange, occupé à boulot-

Morris Campbell

46 ans, Fermier colérique et endeuillé

Morris ressemble à une version plus âgée de son propre fils, Stephen, avec les mêmes cheveux raides et les mêmes yeux noisette. Néanmoins, quand Stephen est toujours aimable et heureux, bien que calme, Morris est irritable et effrayant quand il est en colère. Durant ces épisodes, c'est généralement sa charmante fille, Susan, qui parvient à le calmer. Une fois que Susan a été brutalement assassiné, il devient aussi imprévisible qu'une bombe sur le point d'exploser.

APP	12	Prestance	60 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	13
Santé Mentale	50

Compétences

Crédit	40 %
Équitation	70 %
Médecine vétérinaire	55 %
Métier :	
- Charpentier	55 %
- Fermier	75 %
- Mécanicien	45 %
Négociation	60 %
Pistage	50 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	70 %

Langues

Anglais	75 %

Combat

Fusil calibre 20, canons superposés 60 %
dégâts 1D6/1D3/1* (chevrotine)

Jeb Hynd

55 ans, fermier dégénéré et adorateur dément

Des cheveux noirs crasseux, des yeux bruns trop espacés, un excéma étrange lui mangeant le visage, une bouche pleine de dents gâtées ou absentes, Jeb est l'archétype du hillbilly dégénéré. Il est aussi bête et méchant qu'il est sale, ce qui en fait le parfait pion pour le Dr Burlington et un adversaire imprévisible et dangereux pour les investigateurs.

Jeb a la mentalité d'une brute, mais certainement pas les moyens. Lui et sa famille sont moqués par toute la ville et il le sait. C'est pour cela qu'il a été aussi rapide à embrasser le culte de Tsathoggua une fois que Burlington lui en démontra la puissance. Jeb espère plaire au dieu sombre afin qu'il le récompense du pouvoir de faire payer tous ceux qui se sont moqués de lui. Et, à n'en pas douter, la liste est longue.

APP	05	Prestance	25 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	07	Intuition	35 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	11
Santé Mentale	23

Compétences

Équitation	30 %
Médecine vétérinaire	25 %
Métier: distillateur	80 %
Métier: fermier	25 %
Métier: mécanicien	35 %
Mythe de Cthulhu	12 %
Négociation	50 %
Pistage	20 %
Sciences de la vie:	
- Histoire naturelle	30 %

Langues

Anglais	45 %

Combat

Fusil de chasse calibre 12, un coup 40 %
dégâts 4D6/2D6/1D6*
* Un tour pour recharger entre chaque tir
Couteau de poche 30 %
dégâts 1D4+1D4

ter la viande d'un cheval mort. Si les investigateurs parviennent à l'intérieur de la grange, ils peuvent barricader la porte et gagner quelque temps tandis qu'ils cherchent des armes. Cependant, la grange n'est pas capable de résister à quelques bipèdes furieux et il ne faut que quelques minutes aux voormis pour trouver un point faible dans le mur à l'arrière et se tailler un passage. Espérons que ce temps sera suffisant aux investigateurs pour qu'ils trouvent de quoi se battre et soient prêts à retourner dans la maison ou à passer à leur objectif suivant.

Armes possibles

- Le fusil de chasse de Morris Campbell, calibre 20, dégâts 1D6/1D3/1. Portée: 10/20/50 mètres. Munitions: 10 cartouches de chevrotine.
- Un bâton de dynamite, dégâts 5D6 sur cinq mètres de diamètre. Munitions: cinq bâtons dans la ferme des Campbells.
- Hachette, dégâts 1D4+impact
- Marteau, dégâts 1D4+impact
- Hache, dégâts 1D6+impact
- Couteau de cuisine, dégâts 1D6+impact plus empalement
- Fourche, dégâts 1D8+impact plus empalement
- Faux, dégâts 1D8+1+impact
- Pelle, dégâts 1D4+impact
- Pioche, dégâts 1D6+impact
- Faucille, dégâts 1D6+1+impact
- Grande hache d'abattage, dégâts 1D8+2+impact

Aller à la ferme des Hynds

Si les investigateurs décident d'aller voir les Hynds pour trouver de l'aide, Morris Campbell peut leur expliquer où trouver la piste sinueuse qui suit le cours de la Wynnaquate. Suivre, en plein jour, ce chemin tortueux d'environ cinq kilomètres, prend environ une heure à un rythme soutenu, à cause du terrain difficile – moitié moins de temps pour un athlète qui forcerait son allure.

Malheureusement pour les investigateurs, le clan Hynd a déjà reçu une visite plus tôt dans la journée, le parasite McCoy. Le servant de Tsathoggua leur a fait passer un message du professeur Burlington: avec le pont détruit, il est possible que quelques universitaires tentent de passer par la ferme pour aller chercher de l'aide. Il demande à la famille de capturer tous ceux qui viendraient et de les lui livrer vivants au temple enterré. Ne souhaitant pas fâcher un dieu ou un de ses féroces serviteurs, comme le parasite, les Hynds vont tenter de faire de leur mieux – avec leurs moyens intellectuellement limités.

Quand les investigateurs arrivent à la ferme des Hynds, Jeb, le patriarche, est d'abord amical. Ce changement d'attitude peut être le premier indice pour les personnages que quelque chose ne tourne pas rond. Jeb mène les investigateurs dans la maison, avec la promesse qu'ils pourront utiliser le téléphone pour appeler le constable. Un investigateur assez intelligent peut tenter un test de Trouver Objet Caché ou de Connaissance pour se rendre compte qu'aucune ligne de téléphone ne vient jusque-là.

Sous le porche de la maison, les deux aînés sont assis à ne rien faire. L'un d'eux aiguise la lame d'une faucille tandis que l'autre fait des trous dans le bois avec les pointes d'une fourche. Dès que les investigateurs pénètrent dans la maison, Jeb Hynd saisit son fusil de chasse tandis que les deux garçons bloquent la porte dans le dos des investigateurs. Les autres membres de la famille, y compris leur jeune fille de sept ans, arrivent alors d'une pièce sur l'arrière, brandissant diverses sortes de couteaux, de hachoirs et de hachettes.

Les investigateurs sont vraiment dans une sale situation, mais c'est ce qui arrive quand vous foncez dans un piège. À moins qu'ils ne tentent quelque chose, les investigateurs sont attachés, conduits dans les bois jusqu'au temple à demi enterré de Tsathoggua. Ce qui advient ensuite dépend du gardien, mais ça ne sera sans doute pas plaisant. Torture, meurtre, sacrifice sont au programme afin de ramener toujours plus de voormis – et ce ne sont que quelques exemples. Si les investigateurs parviennent à ne pas pénétrer dans la maison ou déclenchent une bagarre, ils devront composer avec une famille de cinglés armés d'outils vicieux et d'un fusil.

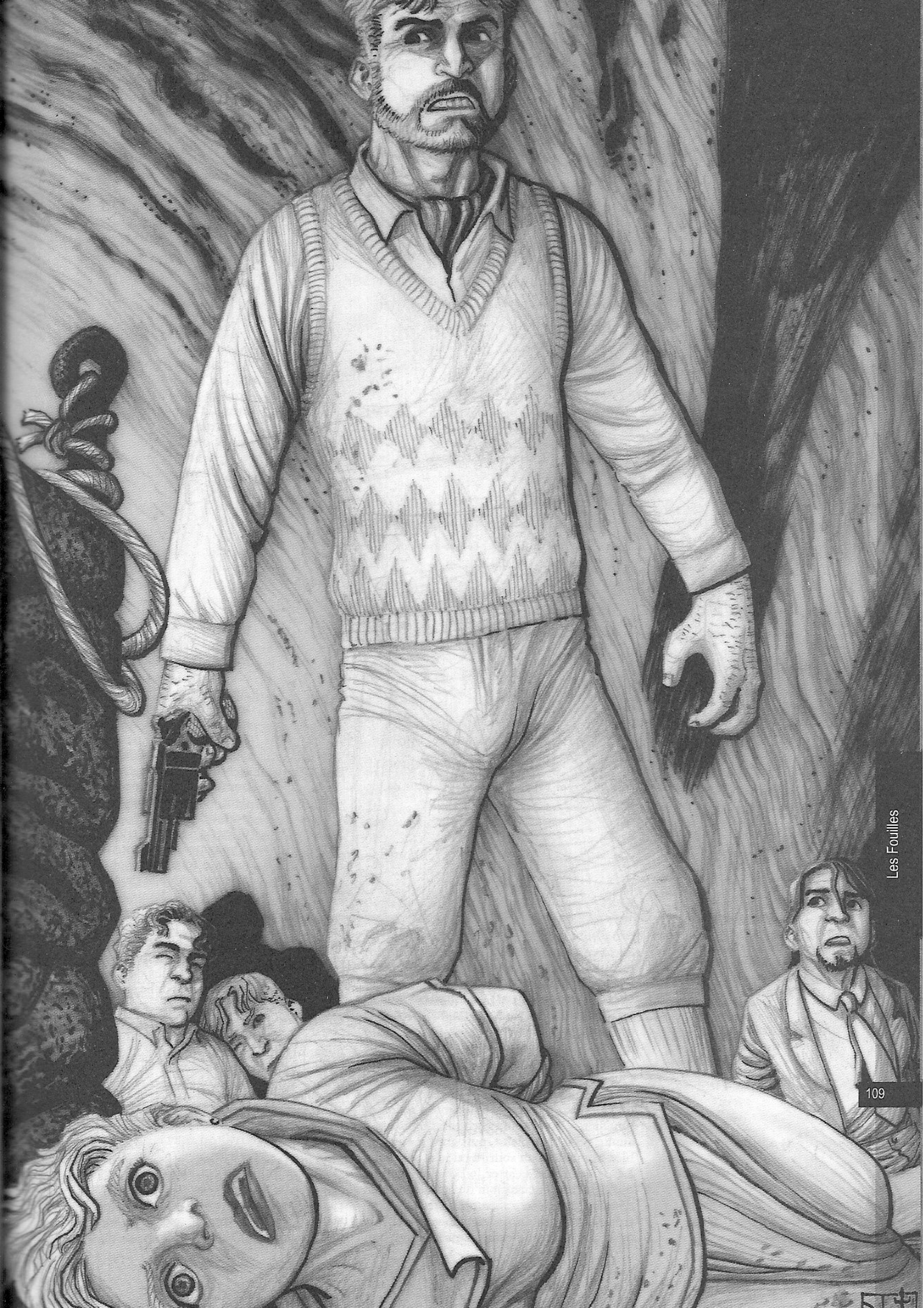
Si les investigateurs évitent le piège et se montrent plus intelligents que les Hynds (très possible) ou les vainquent en combat (douteux et coûteux), ils peuvent néanmoins gagner quelques objets très utiles:

- d'abord, le fusil de Jeb – un calibre 12 avec treize cartouches chargées de plomb. Dégâts 4D6/2D6/1D6. Portée 10/20/50 mètres. Note: il faut un tour après chaque tir pour le recharger. Cette arme peut se révéler décisive contre les voormis.
- ensuite, il y a un large éventail d'outils agricoles pointus et aiguisés qui peuvent servir en corps à corps. Vous pouvez vous référer à la liste de coutellerie de la ferme Campbell, un peu plus haut.
- derrière le corps de ferme se trouve une cabane qui abrite la distillerie familiale. L'alcool fort qui est produit ici peut être utilisé pour fabriquer des cocktails molotov. Dégâts 2D6, plus jet d'Intuition pour que ça flambe derrière. Munitions: il y a assez de gnôle pour produire sept cocktails molotov.

La mauvaise nouvelle est que les Hynds n'ont pas vraiment le téléphone, ni de moyen de transport pour se rendre en ville. Le seul cheval vivant de la famille est dans un état pitoyable et ne peut probablement pas porter quelqu'un de plus lourd qu'un enfant sur plus d'un kilomètre sans tomber raide mort. Cela signifie que les étudiants sont encore à huit kilomètres de la ville. Si les investigateurs tentent le voyage à pied, ils seront attaqués par les voormis présents sur zone – placés là en écran par Burlington afin de garder ses actes cruels inconnus du monde. Ces sauvages poilus pourront aussi bien tuer les humains que les capturer.

Le rejeton McCoy au camp

Quand les investigateurs reviennent au camp, selon le moment à la recherche du journal de Carris ou sur la route pour le temple enterré, ils remarquent qu'il a été mis à sac. Toutes les tentes ont été abattues, les vêtements et l'équipement jonchent le sol et toutes les personnes capturées par les voormis ont disparu. Les infortunés ont déjà été emmenés au temple pour être sacrifiés. Cependant, les étudiants auront la surprise de retrouver ici leur compagnon manquant, Thomas McCoy. Le parasite McCoy se tient près des restes éparpillés de la tente de Carris. Il porte une longue branche et quand les investigateurs approchent, est en train d'essayer d'écarter



« Traduction d'une probable tablette de pierre hyperboréenne. La langue est du Tsath-yo, comme vérifié dans le livre du Dr Gilbert Wenton, Légendes d'Hyperborée. »

« De nombreuses années (ont passé depuis que?) l'Hyperborée est entrée dans l'éternelle mort glaciale (âge de glace?). De longues années nous avons voyagé vers le soleil mourant (l'ouest?) cherchant un nouveau foyer pour seulement trouver ceux que nous pensions avoir tué, les (mot incertain, maléfique ou sombre, peut-être les deux) adorateurs de Tsathoggua (vérifier le nom avec Armitage) sont venus ici avant nous. Vite nous avons fait la guerre à nos anciens ennemis. Malgré de nombreuses morts et divine (manque quatre symboles trop abîmés) défait les suivants du Dormeur (Tsathoggua?).

Quelques-uns ont fui dans les bois et ont échappé à la mort, le prix de leur malfaisance. Guerre longue et (difficile, dure?) fit rage et nombreux (nombreuses fois?) nos ennemis avons dû tuer encore et encore car les déments prenaient des prisonniers (trois symboles abîmés) le sacrifice dans le grand temple de pierre pour ramener (retourner, revenir?) les sauvages déjà tués (mythologie de la résurrection?) »

« Après la victoire le village des (incertain, traduction VOOR-meez. Un lien avec le légendaire Mt. Voormithadreth en Hyperborée?) fut incendié sauf le temple de pierre. Aucun homme n'ose le profaner de peur de la malédiction des ténèbres vivantes qui nous a frappés jadis. Mais, les corps des sauvages ont été portés (à l'intérieur, au cœur?) du temple et emmurés. De leur temple, nous avons fait une tombe et comme telle nous l'avons enterrée dans une colline de terre et placé l'idole de Yhoundeh sur son sommet pour la garder. De plus, les vieux oracles (qui avaient?) accordé leur bénédiction à nos lances et nos épées ont invoqué le pouvoir de l'œil enflammé en gravant une étoile à cinq branches avec l'œil de flamme au centre. Puissamment (les oracles?) lièrent leur esprit au sceau en récitant les chants sacrés (semble être du charabia. Pas du Tsath-yo. Transcription littérale : Ïa Ïa N'ggah-kthn-y gerb Nodens vith ethul vith ethul T'shrib Ïa Ïa Kthanid r'lhoh thgup thork) cinq fois en traçant encore et encore l'œil enflammé venu du ciel. Pour affaiblir encore le pouvoir du temple, avant son ensevelissement, l'idole de Tsathoggua (la statue?) fut emportée et...»

Aide de jeu #7
Extraits du journal d'Adam Carris, concernant la traduction de la tablette noire

le bouclier de bronze et de bois portant l'étrange symbole étoilé. Non loin du bouclier, gisent le journal de l'archéologue et l'ancienne statuette découverte quelques jours plus tôt.

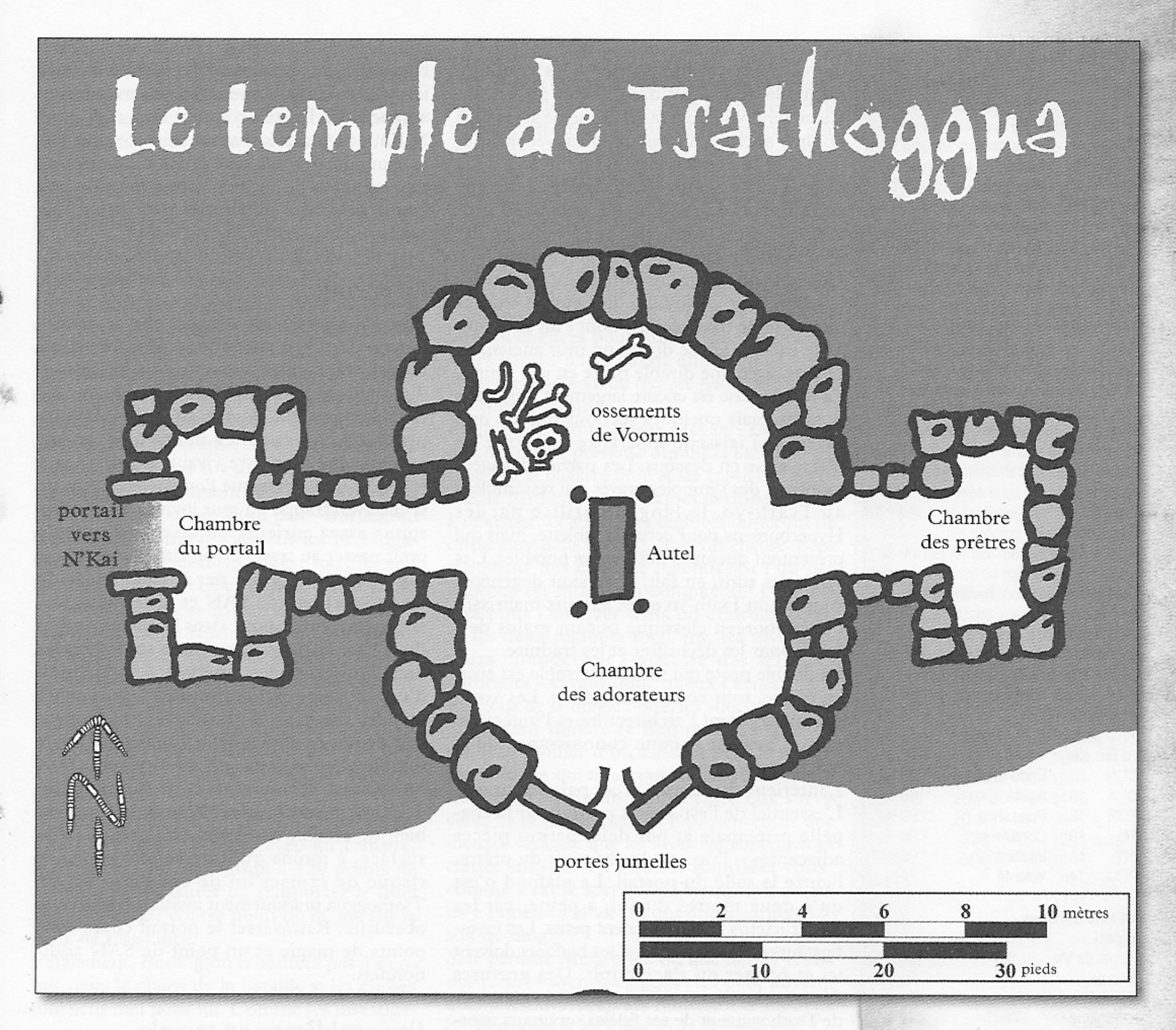
Thomas semble sale, dépenaillé, échevelé, blême, mais autrement en assez bonne santé. Quand les investigateurs approchent de lui ou l'appellent, le parasite fait répondre son hôte : « Venez donc ici et aidez-moi à retirer ce bouclier. ». Après une seconde de pause, il ajoute « S'il vous plaît », puis gratifie l'assemblée humaine d'un sourire raide et sans joie. Le parasite veut écarter le bouclier marqué du Signe des Anciens loin de la statuette afin de ramener celle-ci au temple. Si les investigateurs sont assez fous pour le faire pour lui, il se saisit de l'objet et s'enfuit dans les bois.

La chose n'attaque les investigateurs que si elle est obligée, car elle sait qu'ils ont plus de valeur pour Tsathoggua vivants que morts. Le parasite McCoy peut, néanmoins, essayer d'attirer les investigateurs vers le temple, par un moyen ou un autre, à partir du moment où il a la statue. Là, il jaillira de la carcasse de Thomas McCoy afin de terrifier et, si possible, pousser les étudiants à trouver refuge à l'intérieur – où ils seront capturés pour un usage ultérieur. Si les investigateurs posent trop de questions à « McCoy » ou refusent de bouger le bouclier, le parasite extrait une bonne partie de son corps hors du jeune homme sous la forme d'une dizaine de tentacules noirs – elles sortent de ses oreilles, de sa bouche, de son nez et même de ses yeux, causant la perte de 1/1D6 SAN.

Le parasite menace et tente d'intimider les investigateurs soit pour qu'ils retirent le bouclier, soit pour qu'ils lui tendent la statuette. Si quelqu'un réalise (un test d'Intuition réussit y contribue) que la créature ne peut pas s'approcher du bouclier, il peut essayer d'utiliser ce dernier contre le parasite. Néanmoins, le Signe des Anciens sur la face avant ne fonctionne que s'il est directement orienté dans la direction du monstre et il ne protège alors que la personne portant le bouclier et un très petit nombre de personnes restant dans son axe et très près du porteur.

C'est aux investigateurs d'imaginer comment circonvenir le formidable obstacle que représente le parasite de Tsathoggua. Ils peuvent lui donner la statuette et il s'en irait – mais il faudra toujours l'affronter plus tard au temple, sans compter que Burlington aura tué plus de monde et ressuscité plus de voormis. Combattre le parasite est très difficile, presque impossible en fait, avec les armes rudimentaires dont disposent les investigateurs. Si le groupe a déjà été dans la grange, il est armé de dynamite et c'est leur meilleure chance de venir à bout de ce cauchemar vivant ; néanmoins, le mélange d'une créature rapide et mortelle et de quelques bâtons d'explosif a de bonnes chances de prélever son dû chez les investigateurs.

Par ailleurs, même si leur récupération et leur utilisation restent risquées, il y a aussi de l'essence et de l'acide de batterie dans les véhicules garés en face de la ferme Campbell. L'un des moyens intéressants dont peut user le groupe est de forcer la créature, grâce au bouclier, à reculer dans un endroit où elle



serait coincée. Comme la rencontre se situe en plein air, il n'y a pas beaucoup de lieux possibles, excepté sous terre. En repoussant le parasite McCoy dans les fouilles, dans l'un des trous les plus profonds et en posant le bouclier sur le dessus, cela le forcerait à creuser pour sortir de là. Bien entendu, il en est parfaitement capable, avec ou sans le corps de McCoy. Mais cela peut donner le temps aux investigateurs de récupérer le journal de Carris, de lire ses notes et de foncer au temple pour éliminer Burlington avant que le parasite ne se libère.

De plus, en piégeant le parasite de cette manière, puis en lâchant quelques bâtons de dynamite dans le trou, on serait certain de la tuer proprement. Et, au cas où les joueurs le demandent, oui, les latrines proches font l'affaire. Il faudra juste leur rappeler que jeter des explosifs dans l'un de ces trous pourra leur réserver quelques surprises écœurantes.

Si le parasite est défait, emprisonné, mis en fuite ou vaincu d'une manière ou d'une autre, les investigateurs peuvent fouiller les vestiges éparpillés de la tente de Carris afin de trouver son journal. Le livre est d'abord le journal personnel de l'homme et quatre-vingt-dix pour cent sont inutiles aux investigateurs, mais les deux dernières pages (Aide de jeu #7) retracent les progrès de l'archéologue dans la traduction de la tablette de pierre. Il ne faut que quelques instants pour lire cette partie. Si les investigateurs croient ce qu'ils lisent – ils devraient après tout ce qu'ils ont vu jusqu'à présent – ils perdent 1/1D2 SAN, gagnent +2 % en Mythe de Cthulhu et savent désormais lancer le sort Graver l'Œil enflammé venu du ciel (Signe des Anciens) s'ils le désirent.

De plus, il faut, pour chercher le livre cité dans le journal de Carris, *Les Légendes d'Hyperborée*, par le Dr Gilbert Wenton, réussir un test de Trouver Objet Caché pour retrouver l'ouvrage abîmé dans la boue du camp. Le livre fut imprimé en 1919 par Golden Throne Presse, à Londres, et fut alors assez largement considéré comme fantaisiste. Maintenant que les investigateurs en savent plus, le lire leur coûte 1D2/1D6 SAN, leur accorde +4 % en Mythe de Cthulhu et, bien qu'il ne contienne aucun sort, il comprend une large section à propos du langage hyperboréen qui donne une base de 20+1D10 points dans la langue du Mythe, le Tsath-yo. Il faut deux semaines pour lire et comprendre ce second livre.

Au temple de Tsathoggua

On peut, pour trouver le temple enterré, utiliser la carte d'Arnold Lansdale, si les investigateurs comprennent que le second X en

Le clan Hynd

La mère, 28 ans
FOR 12 CON 13 TAI 10 INT 10
POU 13 DEX 14 PV 12 Impact 0

La fille aînée, 15 ans
FOR 13 CON 12 TAI 12 INT 07
POU 08 DEX 13 PV 12 Impact +1D4

La benjamine, 7 ans
FOR 06 CON 09 TAI 05 INT 11
POU 10 DEX 15 PV 07 Impact -1D6

Le grand garçon, 14 ans
FOR 12 CON 13 TAI 13 INT 12
POU 12 DEX 08 PV 13 Impact +1D4

Celui du milieu, 13 ans
FOR 09 CON 09 TAI 07 INT 09
POU 09 DEX 11 PV 08 Impact -1D4

Le plus petit, 10 ans
FOR 08 CON 11 TAI 05 INT 06
POU 14 DEX 11 PV 08 Impact -1D4

Armes
- Hachette 40 %
  dégâts 1D6+1+impact
- Couteau de cuisine 30 %
  dégâts 1D6+impact+ empalement
- Fourche 40 %
  dégâts 1D8+impact+empalement
- Faux 40 %
  dégâts 1D8+2+impact
- Faucille 30 %
  dégâts 1D6+1+impact
- Hache 40 %
  dégâts 1D8+2+impact

Deux bigfoots

Voir un bigfoot coûte 0/1D6 SAN.

Le mâle

CON	19	Endurance	95 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	22	Puissance	99 %
TAI	23	Corpulence	99 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2D6
Points de Vie	21

Compétences

Athlétisme	80 %
Couvrir ses traces	80 %
Discrétion	50 %
Écouter	65 %
Lancer	60 %
Natation	45 %
Pistage	70 %
Se cacher	70 %
Trouver Objet Caché	60 %

Combat

Poings dégâts 1D3+2D6	65 %
Hache de pierre dégâts 1D8+2+2D6	60 %
Gros cailloux lancés dégâts 1D8+1D6	50 %

La femelle

CON	20	Endurance	99 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	19	Corpulence	95 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D6
Points de Vie	20

Compétences

Athlétisme	70 %
Couvrir ses traces	80 %
Discrétion	70 %
Écouter	75 %
Lancer	50 %
Médecine holistique	65 %
Pistage	45 %
Se cacher	75 %
Trouver Objet Caché	65 %

Combat

Poings dégâts 1D3+1D6	60 %
Lourd gourdin dégâts 1D8+2+1D6	50 %
Gros cailloux lancés dégâts 1D8+1D6	40 %

indique la position. Sinon, ils peuvent persuader ou forcer Philip Shirley à les conduire jusque-là, tout droit dans l'enfer qu'il a fui. Ce ne sera pas chose facile et même si le jeune homme accepte, il fuyait pour sauver sa vie et retrouver la route nécessitera à la fois de la chance et du temps. Finalement, si aucune autre option ne se présente, le gardien peut laisser l'un ou l'autre des bigfoots les guider jusque-là, directement ou indirectement.

Quand les investigateurs atteignent finalement le second site de fouilles, ils peuvent trouver une sorte de basse colline dont l'un des côtés a été excavé. Là, se dresse un mur ancien, en pierres, avec une double porte en son centre. La maçonnerie est encore largement prise dans la terre, mais quelques sections ont été nettoyées qui laissent apparaître une sorte de pierre grise en dessous. Les parties dégagées montrent des symboles gravés qui ressemblent au Tsath-yo, le langage utilisé par les Hyperboréens pour écrire la tablette, mais qui présentent quelques différences notables. Ces symboles sont, en fait, la version dégénérée voormis du Tsath-yo et les lecteurs maîtrisant l'Hyperboréen classique ont un malus de -20 % pour les déchiffrer et les traduire.

La double porte qui mène au temple est aussi en pierre, tout comme les gonds. Les voormis maîtrisaient l'architecture et l'ingénierie mais n'avaient aucune connaissance de la métallurgie.

L'intérieur du temple n'est pas très grand. L'essentiel de l'espace est occupé par la chapelle principale et par deux petites pièces adjacentes – l'une est la chambre du prêtre, l'autre la salle du portail. Le plafond n'est qu'à deux mètres du sol, à peine, car les constructeurs voormis étaient petits. Les investigateurs les plus grands et les bigfoots doivent ici se baisser ou s'accroupir. Des gravures décorent les murs qui dépeignent la grandeur de Tsathoggua et de ses fidèles serviteurs voormis.

La chapelle principale fait environ dix mètres de diamètre, sans aucun meuble à l'exception de l'autel en son centre. Cet autel a une conception étrange – un colosse épais s'élève à l'une de ses extrémités jusqu'à soixante centimètres au-dessus du socle. L'autel mesure un peu plus de deux mètres de long, soixante centimètres de large et un peu moins d'un mètre de haut. Aux quatre coins de l'autel, se trouvent des poteaux d'une vingtaine de centimètres de long autour desquels quelqu'un a récemment attaché des longueurs de corde, sans doute pour immobiliser les victimes sacrificielles. Sur l'un des côtés de l'autel, des piles d'ossements voormis ont été rassemblées et triées en vue des résurrections à venir. On compte une quarantaine de ces tas.

On trouve, éparpillé au travers de la pièce, de nombreux os humains. Ils dégoulinent encore de sang. Bien qu'ils soient entièrement nettoyés de leur chair, ces os montrent des marques de grignotage et certains ont été fendus de manière à en sucer la moelle. C'est tout ce qu'il reste de ceux que Burlington a déjà sacrifiés, car les voormis revenus à la vie ont d'incroyables appétits.

La petite pièce à la droite de la chapelle est la chambre du prêtre et c'est là qu'on trouve le sac de couchage et les quelques affaires personnelles de Burlington. C'est là aussi que se trouvaient les voormis morts jadis, enfermés ici par les Hyperboréens. La seconde pièce, à gauche de l'autel, contient le portail pour N'Kai et les survivants du raid voormis sur le camp. Les captifs sont pieds et poings liés, une longueur de corde passée autour de leur cou et attaché à de lourdes patères de bois scellées dans la maçonnerie.

Le portail

Le portail ressemble à une arche ornementée menant sur une pièce plongée dans l'obscurité. Pointer une source de lumière en direction de l'arche n'a aucun effet sur les ténèbres au-delà. Aucun objet inanimé ne peut passer au travers à moins qu'il ne soit accompagné d'un être vivant. Ainsi, on voit rebondir une pierre que l'on y a jetée comme si elle avait frappé un mur invisible. Tout personne assez curieuse ou assez imprudente pour passer au travers – ou simplement pour y glisser une main – perd trois points de magie, un point de SAN et se retrouve instantanément transporté dans le monde stygien de N'Kai. Là, les pauvres âmes sont plongées dans d'inscrutables ténèbres, à l'exception d'une lumière faible provenant du portail qu'elles viennent de traverser. Oui, on peut voir depuis ce côté la salle du portail dans le temple et tous ceux qui s'y trouvent, bien qu'aucune communication ne soit possible. Tout investigateur qui passerait en N'Kai ferait bien de revenir aussi vite que possible à la surface, à moins qu'il ne veuille courir le risque de croiser un de ces parasites de Tsathoggua pratiquement invisibles dans cette obscurité. Retraverser le portail coûte trois points de magie et un point de SAN additionnels.

Des problèmes au temple

Quand les investigateurs arrivent au temple, celui-ci n'est pas vide. Le professeur Burlington est là, accompagné d'une paire de voormis. À moins qu'on se soit déjà occupé de son cas, le parasite McCoy est présent lui aussi, avec sans doute la statuette de Tsathoggua – ce qui a transformé Burlington en centrale d'énergie magique. Les choses peuvent sembler aller mal pour les investigateurs, mais des actes vifs et astucieux peuvent encore retourner la situation et les investigateurs ont une chance de sauver leurs camarades emprisonnés dans le temple.

Les circonstances de la conclusion de cette histoire sont laissées à l'appréciation du gardien. D'abord, il doit déterminer combien de voormis a pu faire renaître Burlington, en gardant à l'esprit qu'il lui a fallu tuer un humain pour chaque résurrection. Cela détermine le nombre de voormis restés à garder le temple, le nombre envoyé à la ferme Campbell et le nombre de prisonniers encore saufs. Il est hautement recommandé qu'entre deux et cinq guerriers voormis soient présentes au temple, mais aussi qu'il reste assez de captifs vivants à secourir.

Un autre facteur à prendre en compte pour déterminer le nombre de voormis est l'état des investigateurs. S'ils ont déjà été passablement malmenés ou s'ils sont pauvrement

armés, il ne devrait y avoir qu'un ou deux voormis face à eux. D'un autre côté, s'ils sont en forme et armés comme pour une chasse à l'ours, le gardien doit pouvoir leur envoyer une pleine horde de sauvages poilus et hurlants.

Ce que fait Burlington

Un gardien qui sait ménager ses effets dramatiques placera certainement Burlington au-dessus de l'autel, prêt à sacrifier un nouvel étudiant à Tsathoggua. Cela forcera les investigateurs à agir vite, à moins qu'ils ne laissent mourir un autre innocent. Laisser le rituel commencer coûte 1D6 SAN à chaque investigateur, sans oublier la perte de 1/1D6 SAN pour le rituel lui-même. Aïe ! Une fois que la bagarre éclate – et il y aura une bagarre car l'anthropologue dément et ses sauvages d'un autre temps ne se rendront pas – Burlington laisse les voormis se ruer sur les investigateurs tandis que lui-même utilise son .38 pour les tenir à distance. Le professeur vise d'abord les investigateurs les mieux armés. La bonne nouvelle est que Burlington ne s'attendait pas à une confrontation, aussi n'a-t-il que six balles dans son revolver et aucune réserve. Une fois que son flingue est vide, le professeur utilise son seul sortilège offensif, Épuiser le pouvoir, afin de voler assez de points de magie à une victime pour qu'elle tombe inconsciente.

Rappelez-vous que, si la statuette de Tsathoggua a été rapportée au temple, Burlington peut tirer jusqu'à 120 points de magie pour s'assurer de remporter le duel point de magie contre point de magie sur la table de résistance.

Finalement, Burlington n'hésitera pas à s'enfuir dans le chaos de la bataille si les choses tournent mal pour lui. Comme les investigateurs bloqueront certainement la seule sortie du temple vers l'extérieur, l'apprenti grand prêtre pourra courir jusqu'au portail et, si on ne l'en empêche pas, rejoindre N'Kai. Les événements futurs peuvent être très variés.

Les investigateurs peuvent vouloir poursuivre le meurtrier, où qu'il aille, afin de se venger. Burlington peut se cacher en N'Kai durant un temps, auprès de son maître ensommeillé, pour réapparaître quelques mois plus tard, lui-même en quête de vengeance. Burlington peut atteindre Tsathoggua et l'éveiller assez longtemps pour qu'il envoie certaines de ses larves amorphes au travers du portail pour s'occuper des investigateurs. Là encore, Tsathoggua peut se montrer affamé et grognon au réveil et peut s'occuper lui-même de Burlington.

Ne pas oublier

Quelle part jouent les bigfoots dans la bataille finale – s'ils s'y impliquent seulement ? Ils peuvent être terrifiés par Burlington et son dieu ténébreux, assez pour suivre ses ordres et attaquer les investigateurs ou, comme suggéré plus tôt, ils peuvent aussi avoir rejoint les investigateurs afin de débarrasser leurs bois des anciens maléfices, pour retourner à leur vie simple et pacifique.

Si les investigateurs commencent à jongler avec la dynamite dans le temple, il y a de bonnes chances pour qu'ils tuent les prisonniers ou qu'ils se tuent eux-mêmes, sans compter que le vieux temple peut s'effondrer sur tout le monde.

Et qu'en est-il du parasite McCoy ? Est-ce que la créature est présente durant la bataille ?

Une fois la bagarre finie et les captifs en sécurité, le gardien aura quelques dernières pistes à refermer. D'abord, les bigfoots tenteront de disparaître dans les bois, une fois encore, pour redevenir des êtres de légende. Si l'un des bigfoots est mort, son compagnon l'emportera pour l'enterrer dans un endroit secret. Si les deux bigfoots meurent, les investigateurs changeront l'histoire des sciences naturelles – il vaut donc mieux l'éviter.

Rejetons de la magie noire, les voormis tués se dissolvent dans une flaque de sang et de vieilles esquilles d'os, laissant peu de traces. Les voormis qui n'ont pas été tués fuient dans les bois ; si suffisamment d'entre eux survivent, ils se regroupent et représenteront une menace sérieuse que les investigateurs devront traiter un jour ou l'autre. Rappelez-vous : comme c'est le sort Voler l'énergie vitale qui les a ramené à la vie, ils ont une inextinguible soif de sang.

Si le parasite McCoy survit, que fait-il ? L'une des futures aventures possibles peut advenir quand les investigateurs ramènent la statuette de Tsathoggua à l'Université Miskatonic. Le parasite doit toujours tenter de rapporter la statuette à son maître, et une série de meurtres horribles et inexplicables peut débuter sur le campus tandis que la créature se lance à la recherche de l'idole. Le fait que le parasite puisse passer de corps en corps peut donner des choses très intéressantes.

Enfin, que faire du temple lui-même ? Si on le laisse intact, il représente une extraordinaire découverte archéologique, mais certains gardiens n'aiment pas que de telles preuves de l'existence du Mythe, aussi concrètes, restent à traîner. Il faut donc, d'une manière ou d'une autre, s'en débarrasser. La « malédiction des ténèbres vivantes », que les Hyperboréens craignaient tant, et brièvement mentionnée dans le journal de Carris, est une manière d'orien-

Voormis

Les voormis forment une race primitive d'humanoïdes villeux qui, pour la plupart, disparurent il y a des centaines de millier d'années. Ces créatures hirsutes sont un peu plus petites que les humains, mais elles semblent encore plus petites comme elles se déplacent à demi accroupies et seulement à moitié érigées. Pourtant ce sont des guerriers puissants, sauvages, qui ne semblent pas connaître la peur. Ces vorrmis sont des spécimens revenus à la vie de l'ancienne race telle qu'elle était jadis. C'est à cause de cela qu'ils sont plus intelligents que ceux qui ont survécu jusqu'à présent. L'ancienne civilisation voormis possédait un système politique primitif, une forme d'écriture fruste, la capacité d'élever des bâtiments en pierre et une religion organisée sous la forme de la vénération de Tsathoggua.

En combat, les voormis utilisent le plus souvent des lances rudimentaires, des haches de pierre ou même simplement leurs mains griffues. Les voormis sont aussi très efficaces avec des bolas et utilisent ces armes exotiques pour capturer leurs ennemis vivants – généralement pour le sacrifier à Tsathoggua au crépuscule.

Carac	Dés	Moyenne
CON	3D6	10-11
DEX	2D6+3	12-14
FOR	2D6+8	14-16
TAI	2D6+3	09-11
INT	3D6	10-11
POU	3D6	10-11
MOV		08
PV		10-11
Impact		+1D4

Combat

- Griffes 30 %
  dégâts 1D4+impact
- Gourdin 50 %
  dégâts 1D8+impact
- Hache de pierre 45 %
  dégâts 1D6+1+impact
- Lance 45 %
  dégâts 1D8+impact
- Bolas 50 %
  dégâts 1D4+immobilisation
- Filet 35 %
  dégâts immobilisation

Armure

Peau épaisse +1

Sorts

Sur une réussite spéciale sur un test d'INT, le voormis connaît 1D3 sortilèges.

Les voormis

	FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	PV	Impact
1*	15	16	10	09	13	16	13	+1D4
2	13	15	08	12	09	11	12	0
3*	16	14	09	08	11	12	12	+1D4
4	15	13	08	11	08	13	11	0
5	14	17	10	10	12	15	14	0
6*	16	13	11	06	14	10	12	+1D4

ter les choix. Imaginez que Tsathoggua soit suffisamment irrité que son temple soit mis à sac pour la seconde fois qu'il envoie une vague de Larves amorphes au travers du portail. Pire, il s'éveille totalement et décide de faire une apparition personnelle. Disons simplement que si cela arrivait, les investigateurs feraient bien d'avoir un Signe des Anciens de prêt. En tant qu'étudiants, ils devraient savoir que l'histoire se répète et ainsi suivre l'exemple des Hyperboréens en enterrant ce temple damné une nouvelle fois.

Récompenses

- Pour avoir sauvé les vies de ceux capturés par les voormis : +1D10 SAN
- Pour avoir tué ou capturé le professeur Burlington : +1D6 SAN
- Pour avoir tué le parasite McCoy : +1D10 SAN
- Laisser les captifs mourir : perte de 2D6 SAN

Six investigateurs

Voici six personnages prétirés pour cette aventure.

- chacun possède des liens spécifiques avec les autres personnages ou remplit un rôle vital dont les investigateurs auront besoin pour résoudre ce mystère et y survivre.
- chaque description doit être photocopiée et donnée à la personne qui jouera l'investigateur.
- le gardien ne devrait pas laisser lire les descriptions des personnages que l'on ne joue pas.
- enfin, même si un étudiant possède des compétences de combat, aucun d'entre eux ne porte d'armes, à moins que ça soit spécifiquement indiqué dans la description du personnage.

Investigateurs prétirés

William « Bill » Balin

Vous n'êtes pas vraiment à votre place au milieu de tous ces étudiants dans cette expédition. Ils viennent de lointaines villes tandis que vous êtes un enfant d'Arkham, né et élevé ici et c'est une bourse qui vous a ouvert les portes de la prestigieuse université. Vous êtes très sensible à ce fait et prenez très mal que quiconque vous traite de « péquin de local ». Néanmoins, à cause de votre éducation rurale, vous êtes bien plus à l'aise dans les fermes et les bois que vos camarades et vous pourrez bien profiter du voyage pour leur apprendre une chose ou deux.

William « Bill » Balin

20 ans, garçon du coin qui fait de son mieux

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de Vie 13
Santé Mentale 60

Compétences

Athlétisme	45 %
Bibliothèque	45 %
Discrétion	55 %
Écouter	50 %
Équitation	40 %
Histoire naturelle	55 %
Orientation	50 %
Pistage	60 %
Sciences humaines : archéologie	50 %
Trouver Objet Caché	50 %

Combat

Poings 60 %
dégâts 1D3+1D4
Fusil de chasse 50 %
dégâts variables en fonction du calibre

Betty Harris

Vous êtes brillante, gaie et charmante. Vous vous faites rapidement des amis et comprenez les cours à peu près aussi vite. Il n'y a qu'un souci : ce n'est qu'une façade. Vos rires sont forcés et vous êtes incroyablement seule. Même vos amis ne savent pas qui vous êtes. C'est qu'il y a quelque chose en vous que vous méprisez. Vous êtes homosexuelle. Vous avez essayé d'être normale, comme les autres filles, mais vous ne pouvez l'empêcher : les filles vous attirent.

Personne ne sait rien de tout ça, personne à l'université et définitivement personne dans votre famille. La honte sera trop grande, n'est-ce pas ? Vous voudriez tellement trouver quelqu'un de qui partager la vie, avec qui être heureuse et c'est pour cela que vous avez entrepris ce voyage. Vous avez entendu dire des choses affreuses, méchantes, par d'autres filles à propos de Lydia Snyder – elle n'a jamais eu de petit ami, elle n'est pas intéressée par les garçons. Vous savez qu'il y a peu de chance que ça arrive, mais qui sait, peut-être est-ce vrai. Vous vous êtes inscrite à cette expédition pour observer Lydia discrètement et vous faire une idée par vous-même.

Betty Harris

19 ans, étudiante avec un terrible secret

APP	14	Prestance	70 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 12
Santé Mentale 70

Compétences

Athlétisme	40 %
Bibliothèque	50 %
Écouter	60 %
Persuasion	75 %
Premiers soins	50 %
Sciences de la terre : géologie	50 %
Sciences humaines :	
- Archéologie	60 %
- Histoire	55 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	45 %

Combat

Poings 50 %
dégâts 1D3

Investigateurs prétirés

Ben Henderson

Vous êtes le vilain petit canard de cette expédition, si l'on peut parler ainsi. Des années plus tard, vous serez considéré comme un geek ou équivalent. Vous préfériez vous rouler en boule avec le dernier numéro de *Weird Tales* plutôt que d'aller vadrouiller dans les bois. En fait, la seule raison qui vous a poussé à y aller, c'est votre attirance pour l'étrange et le merveilleux. Vous avez entendu dire que le professeur Carris allait chercher des artefacts hyperboréens. Vous connaissez l'âge légendaire de l'Hyperborée grâce à votre immense collection de magazines pulp et si une telle place a vraiment existé, et bien, vous devez absolument le voir par vous-même.

Ben Henderson

19 ans, étudiant de l'étrange

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	35 %
Bibliothèque	55 %
Écouter	40 %
Esprit ouvert*	70 %
Sciences formelles : astronomie	45 %
Sciences humaines :	
- Archéologie	50 %
- Histoire	50 %
Sciences occultes	50 %
Trouver Objet Caché	40 %

** à cause de votre habitude de lire des histoires bizarres et merveilleuses, vous êtes moins affecté quand vous êtes confronté à des choses qui ne devraient pas exister. Un test réussi dans cette compétence indique que vous ne perdez que la moitié des points de SAN lorsque vous voyez des créatures, que vous assistez à l'utilisation de magie ou que vous lisez des livres du Mythe. Néanmoins, vous perdez la SAN normale lorsqu'il s'agit de spectacles sanglants ou lorsque vous lancez des sorts – si vous veniez à en apprendre.*

Combat

Poings	50 %
dégâts 1D3	

Joseph Nateleone

Vous venez des rues de Chicago. Mais vous et votre famille n'aviez rien à voir avec la mafia – pour le plus grand malheur de votre adolescence. Vous avez grandi en admirant les affranchis locaux et ne vouliez rien tant que leur ressembler. Vos jeunes années ont été pleines de bagarres et de problèmes divers. Vos parents s'en sont rendu compte et ils voulaient que vous fassiez quelque chose de bien de vôtre vie. Votre père a sué sang et eau pour ramener assez d'argent pour vous envoyer dans une bonne école.
Vous n'étiez ni idiot ni ingrat, et vous avez réalisé que votre famille s'était sacrifiée pour vous envoyer à l'université. Alors vous avez dépassé votre idolâtrie des gangsters et vous avez essayé de rendre fiers papa et maman. Mais il y a des choses difficiles à abandonner, comme votre couteau à cran d'arrêt à manche de nacre. Hé ! il vous a été offert par Johnny *Huit-Doigts* Zatobie lui-même. Pas question de le laisser derrière.

Joseph Nateleone

21 ans, mauvais garçon cherchant la rédemption

APP	16	Prestance	80 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	11	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	60 %
Baratin	65 %
Bibliothèque	40 %
Discrétion	60 %
Écouter	50 %
Métier : serrurier	45 %
Sciences humaines : archéologie	40 %
Trouver Objet Caché	40 %

Combat

Poings	65 %
dégâts 1D3+1D4	
Cran d'arrêt	45 %
dégâts 1D4+1D4+empalement	
Coup de pied (sur adversaire au sol)	45 %
dégâts 1D6+1D4	

Investigateurs prétirés

Nicholas Parker

Vous êtes un étudiant intelligent et compétent, mais vous avez un secret inconnu de vos camarades : le professeur Carris est votre oncle. Si vous le savez tous deux, vous ne voulez pas que d'autres le découvrent de peur qu'on pense que vos bonnes notes ne soient dues qu'à du favoritisme et non à vos longues heures de travail. Pourtant vous n'avez pas honte de votre oncle. En fait, vous adorez l'homme et vous ferez tout ce qui est nécessaire pour qu'il ne lui arrive rien.

Nicholas Parker

20 ans, étudiant avec un secret

APP	09	Prestance	45 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	70

Compétences

Athlétisme	40 %
Bibliothèque	75 %
Écouter	55 %
Lecture rapide*	70 %
Persuasion	50 %
Sciences formelles : chimie	50 %
Sciences humaines : archéologie	65 %
Sciences humaines : histoire	60 %
Trouver Objet Caché	55 %

** Cette compétence spéciale vous permet de lire un livre en moitié moins de temps que normal.*

Combat

Poings 50 %, dégâts 1D3

Brian Skipp

Vous êtes l'un des meilleurs joueurs de l'équipe de Base-Ball de la Miskatonic U. Vous avez même été repéré par quelques-unes des équipes de la ligue majeure. Vous préféreriez certainement passer tout ce temps avec vos amis ou sur un terrain de jeu, mais c'est déjà ce que vous avez fait cette saison et vos notes ont dégringolé. C'est la raison de votre présence dans cette, heureusement courte, expédition : gagner des points avec le professeur Carris. Vous n'avez pas grand-chose en commun avec quiconque dans ce voyage, sauf peut-être Thomas McCoy et Eric Ashford, deux membres de l'équipe de football. Vous vous entendez bien avec ces gars – vous pouvez toujours causer sport quand vous vous ennuyez ferme.

Brian Skipp

20 ans, star du Base-Ball sybarite

APP	12	Prestance	60 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	55

Compétences

Athlétisme	55 %
Bibliothèque	45 %
Lancer	65 %
Sciences humaines :	
- Archéologie	45 %
- Histoire	40 %
Sprinter*	60 %
Trouver Objet Caché	70 %

** Cette compétence spéciale vous permet de distancer à peu près tous ceux que vous allez rencontrer dans ce scénario. En terme de jeu, votre mouvement passe de 8 à 12. Vous pouvez sprinter durant un nombre de tours égal à votre score de CON, mais vous devez ensuite passer un nombre équivalent de tours à reprendre votre souffle.*

Combat

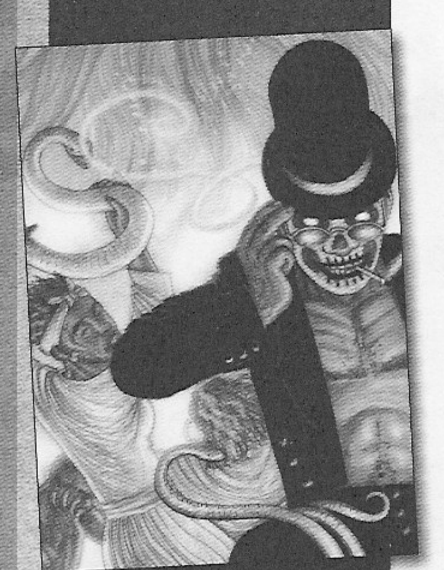
Poings	55 %
dégâts 1D3+1D4	
Batte	50 %
dégâts 1D8+1D4	

Étoiles Brûlantes

par David Conyers

Dans lequel un hébétement obsédant finit par passer…

Où les investigateurs amnésiques doivent absolument comprendre ce qu'ils ont fait ces sept derniers jours en Haiti, afin de sauver le fils de l'un d'entre eux et, peut-être, sauver Haïti elle-même.



À l'affiche

Nyarlathotep

Le dieu extérieur joue un grand rôle ici et pas moins de quatre de ses avatars apparaissent dans l'histoire, dont la terrible Horreur Flottante dont il faut empêcher l'arrivée au soir de la *Fet Gede*. Le chaos rampant joue au chat et à la souris avec les personnages durant toute l'aventure.

Le culte de l'Horreur Flottante

Secte vaudou dévoyée, totalement attachée à Nyarlathotep. Son chef, le Roi Kaliko prépare activement l'invocation d'un terrible avatar du dieu extérieur, dont l'arrivée plongera Haiti et les Caraïbes dans le chaos et la violence.

Llyod Medwin et le BRN

Le Bureau du Renseignement Naval, les services secrets américains présents sur l'île d'Haïti, s'intéresse de près aux investigateurs, soupçonnés de vendre des armes aux rebelles locaux. Llyod Medwin est le directeur de la branche locale.

Sébastien Sénégal

Meneur des rebelles cacos, en lutte contre l'occupant américain en Haïti, Sébastien est la raison initiale de la présence des investigateurs, puisqu'il achète des armes illégalement à l'un d'entre eux. C'est aussi un homme qui sait ce dont est capable le culte de l'Horreur Flottante..

Mama Joséphine

Elle est la plus grande mambo de Port-au-Prince (prêtresse vaudou responsable d'une congrégation). Elle possède les moyens nécessaires aux investigateurs pour approcher et vaincre le culte.

En quelques mots…

Haiti, 1930, en pleine occupation américaine. Les investigateurs se réveillent à l'hôpital militaire de Port-au-Prince, amnésiques et sujets à des pertes de conscience. Impossible pour eux de se rappeler les sept derniers jours, depuis avant leur arrivée sur l'île. Ils sont néanmoins animés par une urgence – quelque chose d'horrible se prépare qu'ils doivent empêcher. Leur enquête les conduit à rencontrer adeptes du vaudou, trafiquants d'armes, rebelles Haïtiens et services de renseignement américain, dans une course contre la montre qui leur révélera enfin de bien terribles vérités : une secte sanguinaire prépare l'arrivée d'un avatar de Nyarlatothep sur l'île et ils sont déjà morts.

Implication des investigateurs

Six prétirés sont proposés aux joueurs. L'un d'eux, Dirk Kessler, doit absolument être joué – car tous les autres sont déjà morts et ne sont plus que des fantômes, des fragments de sa personnalité démente. Ils sont venus en Haiti, engagés par James Sterling, pour retrouver le fils disparu de celui-ci. Les Sterlings sont des marchands d'armes, en contact avec les rebelles pour leur livrer illégalement des armes et des munitions. Mais Jack Sterling, le fils, a eu un « accident ». Il est maintenant entre les mains du culte de l'Horreur Flottante et tous les investigateurs, sauf un, ont été massacrés lors de leur première tentative pour le libérer. Désormais, Kessler, poussé par ses fantômes, amnésique, doit revivre ces derniers jours et aller au bout de sa mission : empêcher l'Horreur Flottante d'arriver en Haïti.

Enjeux et récompenses

- Retracer les sept derniers jours, depuis l'arrivée à Haïti des investigateurs
- Parvenir à contacter les personnages clefs qui leur donneront accès au culte, sans laisser les autorités américaines et les services de renseignement se mettre en travers de leur route
- Comprendre enfin qu'ils sont tous morts et qu'il y a un dernier sacrifice à accomplir pour empêcher une monstrueuse tragédie.

Ambiance

L'ambiance est lourde, moite, tropicale – panama et costume de coton blanc. Haïti est une île contrastée, miséreuse et munificente à la fois, et les luttes sociales, imprégnées de vaudou, en rythment les jours. C'est dans ce monde étranger pour eux que les investigateurs doivent agir alors même qu'ils ne savent pas ce qu'ils font ici. Il faut essayer de les garder sur le fil : s'ils s'aventurent dans le monde noir de l'île, ils sont des étrangers, des intrus ; s'ils reviennent vers le monde blanc, plus compréhensible pour eux, ils n'auront aucune chance d'aller au bout de leur mission. Autre grande difficulté : les investigateurs ne doivent découvrir qu'à la toute fin de l'histoire qu'ils sont tous morts – un mélange de Angel Heart, du Sixième sens et des Autres, en quelque sorte.



Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●●○○
Exploration	●○○○○
Interaction	●●○○○
Mythe	●●●●●
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	◷◷◷◷◷◷
Nombre de joueurs	🚶🚶🚶🚶
Type de personnages	Prétirés
Époque	1930

Les investigateurs reprennent conscience dans un hôpital militaire américain, souffrant d'amnésies prolongées. Les sept derniers jours de leur vie ont disparu de leur mémoire – non qu'ils ne puissent se rappeler ce qu'ils ont vu, mais parce que se souvenir serait plus dur pour eux que tout ce qu'ils peuvent supporter. Qu'arrive-t-il aux investigateurs quand ils deviennent fous ? Qu'arrive-t-il quand ils sont tellement malades qu'ils ne savent même plus qu'ils ont perdu l'esprit ? Qu'arrive-t-il quand tous les investigateurs, sauf un, sont tués de la plus horrible et la plus sanglante des manières à cause de cette folie ? Cette aventure tente de répondre à ces questions.

Nous sommes en 1930, à Haiti – la fameuse île des Caraïbes, célèbre pour son vaudou, sa magie africaine, sa corruption, sa violence et, depuis une décennie, pour son occupation par les États-Unis d'Amérique. Un groupe d'investigateur est à Haiti depuis une semaine, travaillant sur une affaire. La série d'indices qu'ils ont suivis les a menés jusqu'au cœur d'un culte vaudou dévoyé révérant Nyarlathotep sous la forme d'un avatar, l'Horreur Flottante.

Le site sacré de ce culte est une clairière dans les montagnes intérieures de l'île, un endroit portant le nom d'Étangs célestes. C'est là que tous les investigateurs, sauf un, furent massacrés par la créature qui réside dans les étangs. L'investigateur survivant s'enfuit en criant, terrifié et impuissant. Son esprit fut marqué par le fait indéniable qu'il fallait arrêter le culte et son dieu monstrueux, mais aussi que leur puissance était telle que la tâche semble sans espoir, impossible. À cause de ce que vit l'investigateur – et parce qu'il sait ce qu'il lui reste à faire – il a développé deux symptômes psychiatriques : une amnésie, qui a effacé ces sept derniers jours afin que la douleur soit moins forte, et un trouble de personnalités multiples, afin de l'aider à accomplir ce que doit.

Ses autres lui-même sont ses amis disparus ; il ne veut pas se rappeler qu'ils sont morts, qu'ils ont tous été massacrés – il continue à les voir, il les garde autour de lui afin qu'ils l'encouragent quand sa volonté faiblit. Il s'est convaincu qu'ils sont toujours vivants et il sait qu'il doit retourner aux étangs célestes pour mettre un terme à cette histoire.

Quand le seul survivant s'éveille dans un hôpital militaire à Port-au-Prince, ayant oublié les sept derniers jours, il est seul. Mais il ne le comprend pas. Ses amis sont toujours auprès de lui et l'encouragent à finir ce qu'ils ont commencé, même s'ils ne sont que des fantômes créés par son imagination.

Une introduction pour le gardien

Étoiles brûlantes présente un nouveau défi pour le jeu de *L'Appel de Cthulhu* – un scénario où la moitié de l'action s'est déjà déroulée et l'autre moitié consiste à retracer ce qui s'est passé jusqu'alors. L'un des joueurs incarne l'investigateur survivant tandis que les autres prennent le rôle de ses amis disparus. Le gardien doit présenter les choses de manière à ce que ça ne soit évident pour personne avant la scène finale. Aucun joueur ne devrait savoir que tous les autres investigateurs ne sont que le produit de l'imagination du personnage principal.

Ce scénario est plus mortel que la plupart de ceux qui ont été publiés. Chaque investigateur risque de perdre cinquante points de santé ou plus durant l'aventure, et les pertes vont très certainement atteindre les 100 % – puisque tous les investigateurs sauf un sont déjà morts et que la réussite ne s'obtiendra qu'après un sacrifice personnel. Si cette aventure peut être adaptée à une campagne en cours, certains joueurs pourront ne pas pardonner que leur investigateur favori meure dans des circonstances ainsi prédéterminées. Chaque gardien pourra, en fonction du style et de la personnalité de ses joueurs et de sa campagne, déterminer si cette approche est possible ou non.

Étoiles brûlantes est basé sur *The Star Pools*, une histoire du mythe écrite par A.A. Attanasio. Elle parut, à l'origine, dans les *New Tales of the Cthulhu Mythos*, édités par Ramsey Campbell et fut rééditée dans une version révisée dans la collection de nouvelles de A.A. Attanasio, *Twice Dead Things*, publiée par Elder Signs Press. Ce scénario tire aussi une partie de son décor de la nouvelle *The Faceless Watchers*, écrite par David Conyers et parue dans le numéro 10 des *Lovecraft's Weird Mysteries*, édité par Arkham Press. Bien que ça ne soit pas une nécessité, ces deux histoires pourront apporter de l'aide et de l'inspiration au gardien s'il parvient à se les procurer. Le film de Wes Craven, *l'Emprise des ténèbres* (1988), situé à Haïti durant les années 80, est recommandé pour poser l'ambiance et comme aide visuelle lors de la présentation de l'aventure.

Historique du scénario

Étoiles brûlantes met les investigateurs au contact du puissant et dangereux culte de l'Horreur Flottante, une organisation sinistre ayant des liens ténus avec des cultes vaudou marginaux. Ce culte vint en Haïti il y a plus de cinq cents ans, en compagnies des esclaves africains emportés dans les Caraïbes par les Espagnols et les Français. Ces adorateurs des deux sexes vénèrent une version boursouflée, toxique, de Nyarlathotep. C'est l'un des très nombreux cultes associés à Nyarlathotep que l'on trouve à travers tout le globe (voir l'encart pour plus d'informations sur ce culte).

Invoquer l'Horreur Flottante est un processus difficile et compliqué. Elle ne peut simplement être appelée et il faut lui trouver un hôte humain ; ce dernier devient possédé par l'un des aspects les moins puissants de Nyarlathotep et se transforme lentement en une sorte de parodie d'homme. De tels hôtes sont sélectionnés lorsqu'ils sont coupés par une sorte de roches sacrées appelées les *Pierres tranchantes* – des pierres vertes, tranchantes comme des rasoirs, de la taille d'une main, décorées de symboles cunéiformes.

D'abord la victime tombe dans un profond coma pendant une semaine ou plus ; durant ce temps, son esprit se perd dans un univers cauchemardesque, labyrinthique, onirique où il finit par rencontrer l'un des aspects humains de Nyarlathotep. Le Dieu extérieur explique à sa victime, en ricanant, qu'ils ne feront bientôt plus qu'un, puis il l'éveille de son coma. Dès lors, la victime de la Pierre tranchante commence sa transformation en une créature

Chronologie des derniers événements

Ce scénario se déroule, idéalement, à la fin octobre 1930 dans les semaines qui précèdent la *Fet Gede* haïtienne. Ces fêtes voient les pratiquants du vaudou conduire des cérémonies en hommage à Baron Samedi, le maître des morts et le gardien des cimetières.

- **Jeudi 23 octobre** : les investigateurs arrivent à Port-au-Prince et commencent leur enquête. James Sterling et Sean O'Neill rencontrent Francis Metraux de Labadie Imports/Exports, qui expédie illégalement des armes pour eux et lui demandent de garder les caisses quelques jours de plus.
- **Vendredi 24 octobre** : l'équipe tout entière rencontre l'anthropologue australien Bruce Northeast, et conduit des recherches sur les sectes secrètes africaines à la Bibliothèque Nationale.
- **Samedi 25 octobre** : Kessler et Randall rencontrent la tireuse de carte Marie Jérôme. Le reste de l'équipe fouille les collines à la recherche des étangs célèstes, sans succès.
- **Dimanche 26 octobre** : Bruce Norteast découvre les étangs célèstes, mais il est vu par les adorateurs tandis qu'il fuit après avoir aperçu ce qui veille dans les eaux. Les investigateurs rencontrent Mama Joséphine, une prêtresse vaudou, qui leur demande de leur apporter un Sphinx à tête de mort en échange de son aide et de sa protection contre la secte. James Sterling achète des informations sur la localisation des étangs célèstes à des paysans réticents.
- **Lundi 27 octobre** : les investigateurs partent en expédition jusqu'aux étangs, où ils trouvent un Jack métamorphosé. Le veilleur dans les étangs tue tous les investigateurs sauf un, Dirk Kessler, qui fuit dans la jungle, complètement fou.
- **Mardi 28 octobre** : Dirk Kessler est trouvé, errant, dans les environs de Port-au-Prince, souffrant d'amnésie et de pertes de conscience. Il est emmené à l'hôpital militaire de Elmwood pour être soigné. Il commence à voir ses amis disparus sous la forme de fantômes. Bruce Northeast est assassiné par la secte.
- **Mercredi 29 octobre** : on diagnostique une amnésie chez Kessler, causée par un événement indéterminé. Selon les journaux, un groupe d'étrangers a disparu dans les environs de Port-au-Prince.
- **Jeudi 30 octobre** : Kessler se repose à l'hôpital. Bien qu'il commence à se rappeler du présent et des jours précédents son arrivée à Haiti, il ne peut toujours pas se remémorer les sept derniers jours. Il est désormais accompagné par les fantômes de ses compagnons disparus. Le scénario commence.
- **Vendredi 31 octobre** : Halloween
- **Samedi 1er novembre** : début de la *Fet Gede*.
- **Dimanche 2 novembre** : Conclusion de la *Fet Gede*. Cette nuit-là, une cérémonie est organisée aux étangs célèstes. Ce qui reste de Jack Sterling est sacrifié et l'Horreur Flottante est invoquée.

appelée l'Hôte. Après plusieurs semaines tandis que la transformation s'achève presque complètement, l'Hôte est emmené jusqu'au site sacré du culte, près des étangs célestes, dans les montagnes derrière Port-au-Prince. Un rituel est alors accompli : l'Hôte est sacrifié et de son corps émerge l'Horreur Flottante. Le retour du Dieu extérieur provoque alors des massacres sanglants et accorde de la puissance magique aux sorciers et aux adorateurs. Durant ce temps, les autres intrusions du Mythe sur terre augmentent en nombre, la folie est le pain quotidien des foules, l'Horreur Flottante ravage le territoire durant de nombreuses semaines, tuant et assassinant sans discrimination, et la nation insulaire sombre un peu plus encore dans la misère et le désespoir. Il y a plus d'une décennie qu'un Hôte n'a pas été détecté par une Pierre tranchante, car de tels artefacts deviennent rares, volés le plus souvent ou, parfois, dissimulés par la volonté incompréhensible de Nyarlathotep lui-même – mais tout cela va changer.

Quelques semaines avant le début du scénario, un jeune américain débarque à Port-au-Prince. C'est Jack Sterling, fils et héritier d'une riche dynastie industrielle qui fabrique et vend des munitions au gouvernement des États-Unis et à plusieurs puissances étrangères en Europe et en Amérique centrale. Le commerce ne s'arrête guère aux frontières et le père de Jack, James Sterling, n'a jamais hésité à vendre des armes aux deux parties d'un même conflit. Profitant de la tension croissante entre les Haïtiens et les forces d'occupation américaines, James espère vendre des armes aux rebelles locaux, les Cacos, et a donc envoyé son fils en Haiti pour entamer les négociations.

La situation tourne à l'aigre quand, quelques jours après son arrivée, Jack ramasse par accident une Pierre tranchante perdue dans un caniveau, dans l'un des quartiers les plus dangereux de la ville. Il se coupe presque immédiatement et sombre dans le coma. Les Haïtiens qui assistent à la scène savent ce qu'il est. La rumeur se répand rapidement et bientôt, le Roi Kaliko, grand prêtre et chef du culte de l'Horreur Flottante, trouve Jack et l'enferme dans une cabane près des étangs célèstes afin que sa transformation se poursuive sans interruption.

Le Roi Kaliko compte sacrifier Jack aux étangs le soir du 2 novembre, afin que cela coïncide avec la fête vaudou locale, le *Gede* ou *Fet Gede*, dédiée à l'esprit vaudou de Baron Samedi. Ce n'est pas une coïncidence, car le Baron Samedi est un autre aspect de Nyarlathotep.

Les jours se transforment en semaines et James n'a aucune nouvelle de son fils. Il décide de s'occuper lui-même de la tâche de retrouver ce dernier. Avec son garde du corps, Sean O'Neil, et deux détectives privés, Dirk Kessler et Guy Randal, James s'embarque pour Port-au-Prince. Sa fille, Donna, et son amie, Amy Lachlan, toutes deux concernées par le sort de Jack, l'accompagnent. Ils arrivent tous à Haiti sept jours avant que le scénario ne débute.

Une fois à Haiti, une série d'indices les conduit finalement dans les collines derrière Port-au-Prince jusqu'aux étangs célèstes. Ils découvrent là Jack Sterling, devenu monstre noir et reptilien qui ne reconnaît ni son père, ni sa sœur. Le groupe est bientôt repéré par le Roi Kaliko et ses adorateurs, qui dirigent le Veilleur des étangs sur eux.

Ils meurent tous, à l'exception de l'un des détectives privés, Dirk Kessler, qui fuit dans la jungle et perd l'esprit. Le matin suivant, Kessler est trouvé par des fermiers et emmené jusqu'à l'hôpital militaire américain. Durant deux jours, il souffre de pertes de conscience et d'amnésie – c'est alors que son subconscient réalise qu'il ne peut pas accepter ce qu'il s'est passé et, pour compenser, qu'il réinvente ses compagnons morts comme autant de personnalités. Ces compagnons l'accompagnent désormais partout où il va. Il voit ses amis comme s'ils étaient réels mais, en réalité, ce ne sont que des créations imaginaires, des fantômes que personne d'autre ne peut voir. Kessler a besoin de tous leurs encouragements et soutiens, même s'ils ne sont pas réels, afin de retourner aux étangs célèstes pour tuer celui qui fut Jack Sterling – avant qu'il ne se transforme en un aspect encore plus maléfique et dévastateur de Nyarlathotep. Au plus profond de lui, il sait qu'il n'a pas le choix.

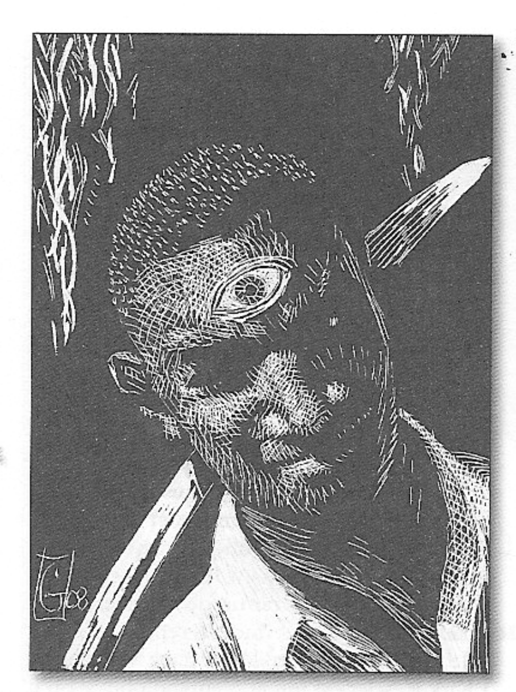
Dans ce scénario, les joueurs incarnent Dirk Kessler et ses fantômes. Comme Kessler, ces derniers ne savent pas qu'il est le seul survivant et qu'ils sont déjà tous morts. Ce qu'ils vont rapidement découvrir, néanmoins, c'est qu'ils sont à Haiti – loin de chez eux et de tous ceux qui les connaissent – et qu'ils sont là depuis sept jours maintenant, sept jours dont ils ne se rappellent pas le moindre des instants.

Ce qui arriva au cours de ces sept jours et ce qui causa leur amnésie est au cœur de cette aventure.

Le culte de l'Horreur Flottante

Nyarlathotep est un dieu aux aspects innombrables. Ses différentes formes sont révérées par une multitude de cultes à travers le monde : en Australie, il est la Chauve-Souris des Sables ; en Chine, la Femme Boursouflée ; au Kenya, la Langue Sanglante ; au Maroc, le Messager Masqué ; au Congo, le Ver Spiralé ; et au Nigeria, l'Horreur Flottante. Tous ces cultes ont une origine ancienne et sont bien connus dans leurs pays d'origines. Quelques-uns, comme la Langue Sanglante ou le Pharaon Noir, ont envoyé leurs membres dans de nouveaux endroits, en particulier au cœur de villes modernes comme Londres ou New York. Pour plus d'informations sur certains de ces cultes, voyez *Les Masques de Nyarlathotep* ou *Les Secrets du Kenya*.

Le culte de l'Horreur Flottante est propre à ce scénario. Bien qu'il soit actif à Haiti, il plonge ses racines en Afrique de l'ouest, au Nigeria. Au Nouveau Monde, les activités du culte sont centrées dans les montagnes haïtiennes, juste à l'extérieur de Port-au-Prince, autour d'un site sacré appelé les étangs célèstes, où un serviteur de Nyarlathotep particulièrement affreux réside depuis des millions d'années. Des rituels sont conduits aux étangs célèstes et, de temps en temps, sur d'autres sites mineurs éparpillés dans l'île. Le chef des adorateurs, le Roi Kaliko, mène des cérémonies impliquant l'adoration d'une île sous-marine. Ces sinistres liturgies impliquent des danses



frénétiques et se concluent par la mort des adorateurs les plus vieux qui s'écharpent les uns les autres à coups de rocs acérés représentant les Pierres tranchantes.

Les assassins du Culte préfèrent utiliser des sabres. Le symbole du culte est un crâne humain possédant trois orbites – la dernière centrée au-dessus des deux normales. Les adorateurs se peignent souvent un œil sur le front, croyant que leur âme s'échappe de cet œil à leur mort et rejoint Nyarlathotep sur son monde de Sharnoth, où ils le servent à tout jamais. Utilisez les caractéristiques suivantes pour les adorateurs à chaque fois qu'ils apparaissent dans ce scénario.

Les investigateurs

Six investigateurs prétirés vous sont proposés dans les pages suivantes. Tous ne sont pas nécessaires, mais le gardien devrait avoir au moins trois joueurs. Quand ces derniers choisissent leurs investigateurs, réduisez les choix disponibles en fonction de leur nombre. Par exemple, avec quatre joueurs, permettez-leur de choisir entre les investigateurs 1 à 4. Au moins un joueur doit incarner Dirk Kessler, l'investigateur 1, et un autre doit endosser le rôle de James Sterling, l'investigateur 2, qui a lui-même un mystère à résoudre durant l'aventure.

Ne laissez pas les joueurs étudier les personnages avant de les choisir : ne leur donnez qu'une brève description – un détective privé masculin, un riche industriel masculin, une jeune étudiante en anthropologie, etc..

Le gardien pourra remarquer que les six investigateurs ont des compétences et des caractéristiques assez semblables. C'est parce qu'il s'agit de la même personne. Dirk Kessler souffre désormais d'un trouble du dédoublement de la personnalité et ses compagnons disparus sont ses autres moi-même.

S'il utilise *Étoiles brûlantes* avec des investigateurs créés par les joueurs, le gardien doit secrètement déterminer lequel de ceux-ci est le seul survivant des événements qui le précèdent – les autres sont donc déjà morts. James sterling devient alors un figurant important, décédé lui aussi et contrôlé par le gardien – c'est lui qui, à l'origine, entraîne les investigateurs en Haiti. En les accompagnant sur place, James est mort aux étangs célèstes, bien qu'ici il ne revienne pas sous la forme d'une personnalité dédoublée. Tous les autres prétirés disparaissent de la distribution.

Membre du culte de l'Horreur Flottante (Haiti)

APP	09	Prestance	45 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	03	Connaissance	15 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	00

Compétences

Art :	
- Danses rituelles	45 %
- Percussions	55 %
Athlétisme	50 %
Discrétion	35 %
Écouter	40 %
Mythe de Cthulhu	12 %
Natation	45 %
Sciences occultes	35 %
Se cacher	35 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Créole	45 %
Français	35 %

Combat

• Poings	55 %
dégâts 1D3+1D4	
• Sabre	45 %
dégâts 1D8+1+1D4	
• Couteau	35 %
dégâts 1D4+2+1D4	

République d'Haïti
HISPANIOLA
0 10 20 30 40 50 kilomètres
0 10 20 30 40 50 miles
74 73 72 20 19
ÎLA DE LA TORTUE
OCEAN ATLANTIQUE
Cap du Mole
Cap-Haïtien
Ouanaminthe
Gonaïves
GOLFE DE LA GONÂVE
Hinche
St. Marc
Artibonite
CANAL DE ST. MARC
ÎLE DE LA GONÂVE
HAITI REPUBLIC
L. de Peligre
MER DES CARAIBES
SANTO DOMINGO
Dame Marie
Jérémie
CANAL DE SUD
PORT-AU-PRINCE
Petite Rivieries de Nippes
Jimani
L. Enriquillo
MASSIF DE LA HOTTE
Aquin
Les Cayes
Jacmel
Port Salut
Cotes de Fer
ÎLE-A-VACHE
MER DES CARAIBES
N

Trouble de la personnalité multiple

Dans les années 20 et 30, le trouble de la personnalité multiple (ou Trouble dissociatif de l'identité) n'était pas vraiment compris et cette terminologie pratiquement jamais employée. Jusque dans les années 50, il y eut moins d'une centaine de cas diagnostiqués et les victimes n'étaient considérées que comme des curiosités médicales rares.

Les personnes souffrant de TPM semblent posséder plus d'une personnalité, chacune dominante à des moments différents et présentant des comportements et même des relations sociales distinctes. Aujourd'hui, de nombreux médecins et psychologues restent sceptiques quant à l'existence réelle des TPM, mais ceux qui y croient sont convaincus que ces troubles sont causés par des abus continuels et traumatiques au cours de l'enfance, souvent sexuels ou, à l'occasion, sont induits artificiellement par la participation à des rituels de type sataniques. Les victimes de tels abus extrêmes créent des personnalités alternatives pour mieux encaisser la douleur – ainsi la victime elle-même se dissocie de ces expériences horribles.

Différentes personnalités partageant un même corps prennent le plus souvent des rôles distincts. Par exemple, l'une des personnalités doit être belle car les autres sont trop traumatisées pour agir ainsi ; une autre doit être destructive afin d'exprimer une colère impossible aux autres ; une autre encore peut être une figure de confiance, créée pour communiquer avec les étrangers, et ainsi de suite. Les victimes de TPM peuvent ne pas se rendre compte de leur condition, et c'est notamment vrai de la personnalité originale. Quelques signes précurseurs peuvent indiquer que tout ne va pas bien : la personnalité originelle peut avoir l'impression de perdre du temps, elle voit apparaître des objets qu'elle ne se rappelle pas avoir achetés, il y a des retraits inexpliqués sur le compte en banque, des signatures qui ne sont pas la sienne – les amis et la famille finissent par faire référence à des événements dont on ne se rappelle rien.

Les symptômes de démence de l'investigateur

Dirk Kessler est fou – dément à un tel point qu'il s'est convaincu que ses amis n'étaient pas morts et qu'il pouvait toujours les voir. Il les a fait revivre, sous la forme de personnalités supplémentaires et ils l'accompagnent partout où il se rend. En somme, Kessler souffre de trouble de la personnalité multiple (TPM).

Mais ce n'est pas tout : à cause des monstruosités qu'il a croisées aux étangs célestes et qui ont massacré ses compagnons, il souffre aussi d'une amnésie dissociative qui lui a fait perdre les sept derniers jours de sa vie. Son subconscient refuse qu'il se rappelle ce qu'il a vu et ce qui est arrivé à ses amis ; s'ils sont morts, ils ne peuvent être à ses côtés désormais. Une telle logique ne fait que l'effrayer un peu plus.

Les troubles de Dirk Kessler

Dans le cadre de ce scénario, Dirk souffre d'une forme un peu particulière de TPM. Dans son cas, plusieurs personnalités peuvent être actives en même temps. Il considère ses autres personnalités comme des personnes réelles – ce sont les autres investigateurs, dans la même pièce que lui, parlant avec lui. Parfois, Ces personnes sont souvent avec lui ; d'autres fois, elles sont parties suivre une piste différente. Cela peut conduire, bien entendu, à ce que les figurants rencontrés durant ce scénario puissent avoir une perception confuse, intéressante, de Kessler de ses compagnons (aussi appelés fantômes).

- quand Kessler parle à l'un ou l'autre de ses fantômes, les autres personnes réelles présentes le voient se parler à lui-même. Il semble se comporter de bien étrange manière. La plupart du temps, les gens ne diront rien, mais dans le cadre de ces moments, Kessler et ses fantômes pourront effectuer un test de Psychologie pour remarquer que les personnes présentes semblent gênées ou effrayées par quelque chose. N'en dites pas plus.
- à Haiti, personne ne connaît Kessler personnellement, non plus que ses fantômes – aussi, quand Kessler se présente sous le nom de Sterling, O'Neil ou Donna, les gens ne se posent pas de questions. Ce n'est que lorsqu'il se présente sous plusieurs noms à la même personne que cette dernière devient confuse, s'irrite ou prend peur – notamment quand Kessler affirme être l'une des femmes. De plus, certains personnages du jeu ont déjà rencontré les investigateurs avant la crise de démence, ce qui peut représenter un défi supplémentaire pour le gardien.
- en Français, le terme « vous » s'applique à la fois à des personnes seules – par respect – et à des groupes ; bien employé, et en partant du principe que, dans les années 20, les gens respectaient les signes extérieurs de politesse, le terme « vous » peut donc se révéler particulièrement pratique pour maintenir la confusion entre Kessler à qui on s'adresse seul et un investigateur pensant qu'on s'adresse à l'ensemble de ses compagnons. Évitez donc, autant que possible d'employer le « tu » durant la partie.
- afin de maintenir l'illusion du trouble de la personnalité multiple dans le jeu, les figurants ne devraient jamais appeler les investigateurs par leur nom, en dehors de Kessler lui-même.
- les investigateurs peuvent se séparer pour conduire plusieurs enquêtes en parallèle, mais le gardien doit se rappeler qu' « ils » ne partagent qu'un seul corps, qui ne peut être qu'en un seul endroit au même moment. C'est là que les pertes de conscience et de mémoire interviennent ; James Sterling et O'Neil peuvent être à la bibliothèque à fouiller les rayonnages quand Kessler et Donna vont lier connaissance avec des gamins des rues de Port-au-Prince. Jouez chaque partie séparément, puis les investigateurs se réveillent ensemble et se rendent compte qu'ils ont eu un nouveau trou noir de plusieurs heures dans leur journée – c'est ainsi que certaines pertes de conscience ont lieu ; les autres sont dues au refus de Kessler de se rappeler ce qu'il a vu dans les collines.
- Kirk Kessler est fou et n'entend que ce qu'il veut bien entendre. Si le gardien considère que certaines rencontres ne pourraient pas fonctionner dans le monde « réel », le subconscient de Kessler effectue les ajustements nécessaires pour ajuster sa mémoire aux événements qui ne collent pas à ses illusions.

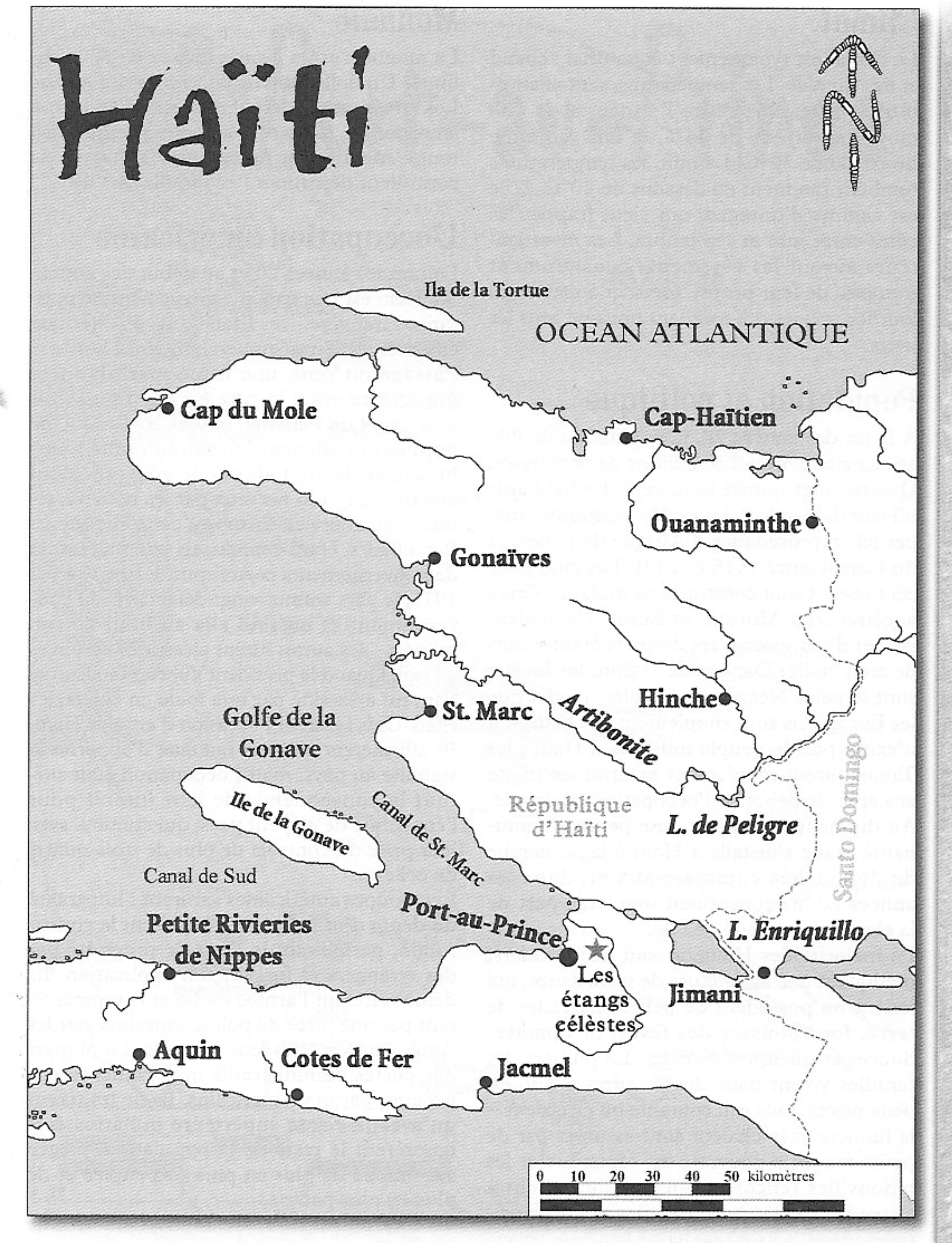
Kessler a créé ses personnalités parce qu'il n'a pas le courage ou la foi pour retourner seul aux étangs célestes, tandis qu'une partie de lui, ses fantômes, le pousse dans ce sens. Peut-être que Kessler a toujours souffert de TPM : après tout, son père était un ivrogne qui l'a maltraité durant toute son enfance, l'a peut-être même abusé sexuellement, et Dirk a enfoui ces souvenirs. Quoi qu'il en soit, le TPM est maintenant bien installé.

Les gardiens qui cherchent comment présenter la démence de Kessler dans le jeu peuvent se référer à des films comme Fight Club, le Sixième Sens, Angel Heart, Identity ou, dans une certaine mesure, en prenant pour exemple le personnage de Gollum dans le Seigneur des Anneaux, afin de cacher la vérité aux joueurs le plus longtemps possible.

Si ce scénario est joué avec les propres investigateurs des joueurs, il faudra répartir entre eux les différents « états mentaux » donnés plus haut, afin que chacun soit conscient des sentiments et des manques qu'il exprime. L'investigateur prenant la place de Dirk Kessler aura, de préférence, l'état mental de celui-ci.

Haïti dans les années 20 et 30

La république d'Haïti est une petite nation des Caraïbes couvrant le tiers occidental de l'île de Saint-Domingue. Les deux tiers orientaux abritent la république dominicaine. Haïti est célèbre pour avoir été la première république dirigée par des noirs au monde et pour être le foyer du vaudou au Nouveau Monde. Le terme Haïti est dérivé du mot qui désignait des « terres montagneuses » dans le langage des Arawaks, un peuple indigène aujourd'hui complètement disparu.



Géographie

Haïti fait 27 750 km², essentiellement du terrain montagneux avec une côte tropicale. Plus de la moitié du territoire est constitué de pentes à plus de 20%. Le pays est victime de violents tremblements de terre et les secousses sont fréquentes, plusieurs chaque semaine. Les sommets les plus importants comptent le Massif de la Hotte, dans la péninsule sud, culminant à 2350 mètres au Pic Macaya, et le Massif de la Selle qui court d'est en ouest au sud-est de Port-au-Prince dont l'éminence est le Pic de la Selle à 2674 mètres. Partout, des torrents descendent des montagnes, mais seule une rivière est navigable d'une manière ou d'une autre, allant de la frontière avec la république dominicaine jusqu'à St Marc.

Les terres basses sont fertiles et produisent du café, du coton, du tabac et du sucre destinés à l'exportation. Les montagnes sont couvertes de forêts mixtes, largement défrichées par les fermiers à la recherche de bois de chauffe et de construction. La végétation des terres hautes comprend des essences comme le cédrela, le bois-violon, le palmier des sierras, l'avocat sauvage, le fanjan ou fougère arborée et le bambou. Les terres basses sont couvertes de sauge de Monte Cristi, de sumac, d'érable indien, de cassier et de Frangipanier. Des mangroves couvrent certaines zones de la côte tandis que les forêts subtropicales abritent des palmiers royaux, des fougères, des orchidées, de l'acajou, des anacardiers, des palmiers jaguar, des chênes et des pins de bouddha.

Haiti n'a jamais eu de gros félins, non plus que de serpents venimeux, mais le pays abrite de nombreuses espèces exotiques. Des milliers de crocodiles américains survivent dans les marais et les mangroves côtières. Les iguanes rhinocéros, de près d'un mètre de long, aux yeux rouges et à la face noire et épineuse, sont communs sur l'île. Les forêts abritent des centaines d'espèces de tarentules, dont la morsure n'est pas mortelle si elle est douloureuse (POT 6). D'un autre côté, les scorpions, très communs dans les terres sèches, sont mortels (POT 14). Les animaux domestiques comprennent des poules, des cochons, des chiens, des chats, des chèvres, des ânes et des vaches.

Haiti en quelques mots

Dirigé par un président, à la tête de l'administration. Il est appuyé par une législature élue comprenant un Sénat et une Chambre des députés. Les États-Unis d'Amérique sont effectivement une force d'occupation et contrôlent l'essentiel du gouvernement depuis 1915.

Villes principales : Port-au-Prince (capitale), Cap Haïtien, Aux Cayes, Jacmel
Population noire : 2 400 000
Population mulâtre : 125 000
Population européenne : 3 000
Surface : 27 600 kilomètres carrés
Langues : créole, français, anglais
Importations : biens et textiles manufacturés
Exportations : café, mangues, cannes à sucre, riz, maïs, Sorgho, bois, bauxite, cuivre
Chemins de fer : aucun
Voies navigables : aucune

Climat

Le climat est typiquement équatorial : chaud et très humide. Les températures sont relativement constantes toute l'année, avec une moyenne estivale de 34°C et une moyenne hivernale de 30°C. La nuit, les températures tombent rarement en dessous de 20°C. L'île est victime d'ouragan, qui vient frapper les côtes entre juin et septembre. Les investigateurs auront les vêtements constamment trempés, de leur propre sueur et à cause des lourdes averses qui tombent presque tous les jours.

Population et politique

À la fin des années 20, la population de l'île atteignait environ 2,5 millions de personnes. Quatre-vingt-quinze pour cent des habitants d'Haïti descendent des esclaves africains amenés ici en provenance d'Afrique de l'ouest et du Congo entre 1518 et 1801. Les cinq pour cent restant sont constitués de mulâtres (leurs ancêtres sont Africains et Européens mélangés) et d'européens, ces derniers étant moins de trois mille. Dans cette région, les locaux sont appelés Nègres ou Créoles, tandis que les Européens sont simplement des blancs. Il n'existe pas de peuple indigène à Haïti ; les Taínos furent rapidement exterminés trente ans après le début de l'occupation espagnole. Au dix-neuvième siècle, une petite communauté arabe s'installa à Haïti à la recherche de débouchés commerciaux et, dans les années 20, ils constituent une large part de la classe marchande de l'île.

La majorité des Haïtiens sont des fermiers, pratiquant une agriculture de subsistance, qui louent ou possèdent de petites parcelles de terre, font pousser des fèves, des patates douces et quelques céréales. La plupart des familles vivent dans des masures à une ou deux pièces, sans eau courante ou électricité – la lumière et la chaleur sont assurées par de petits feux. La pauvreté est répandue et les bidonvilles (encore jeunes) commencent à s'étendre sur les bordures des villes principales. En dehors d'une haine générale envers les étrangers, notamment les Américains, il y a une division profonde et amère entre les nègres et les mulâtres. Ces derniers forment la classe supérieure de l'île, ayant accès à l'éducation, aux emplois gouvernementaux et aux belles maisons. Il n'existe pratiquement pas de classe moyenne en Haïti.

L'église catholique est la religion officielle, mais en vérité, la plupart des citoyens de l'île mélangent leur foi dans le vaudou avec le catholicisme et considèrent les deux comme indissociables. Vous en saurez plus sur le vaudou un peu plus loin.

Langue

La langue officielle en Haïti est le français, principalement parlé par les mulâtres. Cependant, la plus grande partie de la population noire parle le créole, et seuls quelques-uns baragouinent le français. Rares sont ceux qui parlent un peu d'anglais, bien qu'ils soient de plus en plus nombreux dans les grandes villes à cause de l'occupation américaine.

Monnaie

La monnaie est la *gourde*, divisée en 100 centimes. Un dollar américain vaut cinq gourdes. Les investigateurs feront mieux de s'en tenir à leurs dollars, qui seront acceptés presque partout – notamment parce que les États-Unis contrôlent désormais l'économie de l'île.

L'occupation américaine

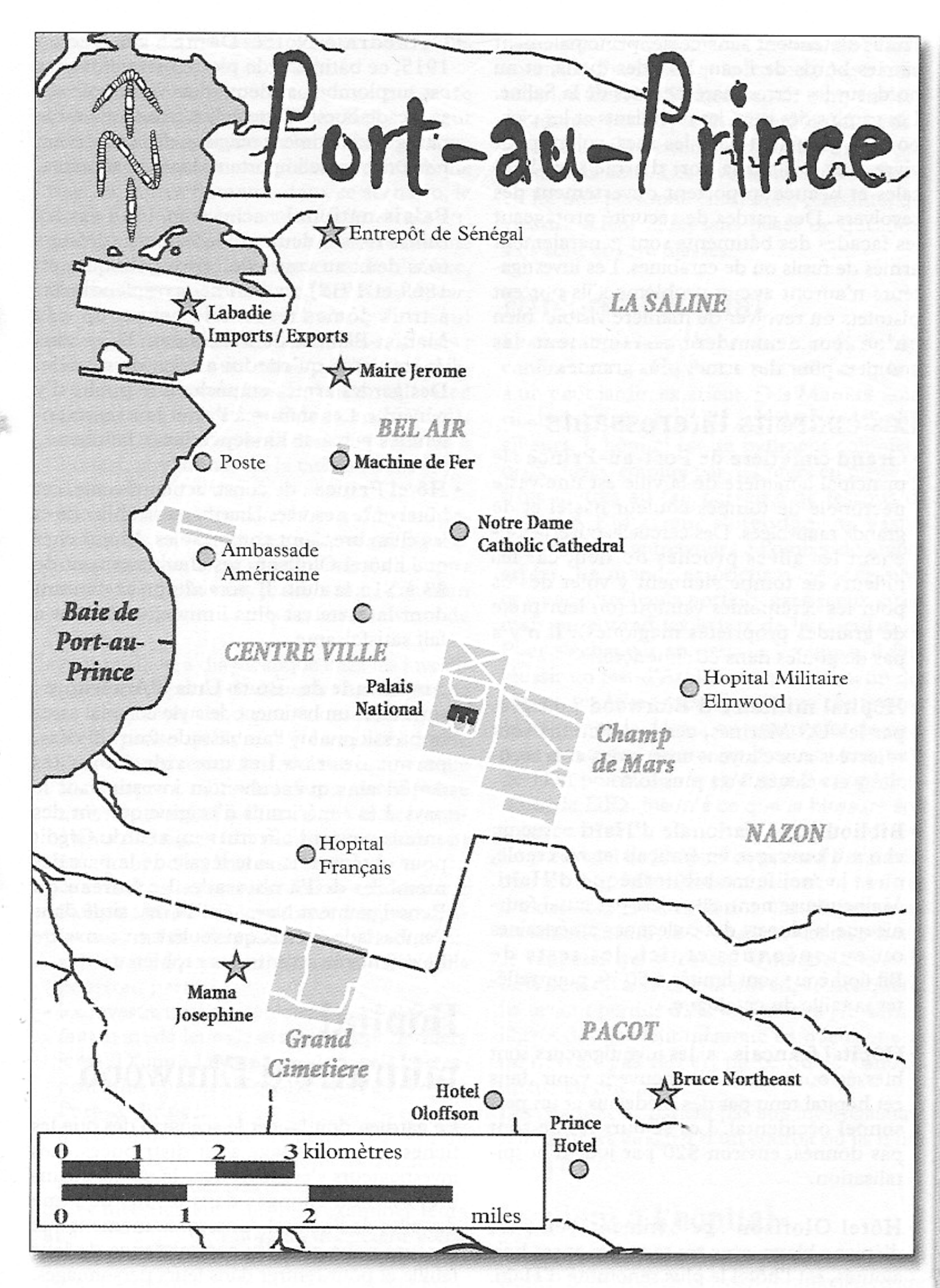
Durant les années 20 et au début des années 30, Haïti est une nation assiégée par une puissance étrangère – les États-Unis d'Amérique eux-mêmes. Stratégiquement, Haïti borde le Passage du Vent, une route maritime très importante entre la côte est des États-Unis et le canal de Panama, ouvert en 1920. Une population allemande toujours plus nombreuse en Haïti a alarmé le gouvernement américain, rendu nerveux par les bouleversements en cours en Europe à cette époque.

Par ailleurs, Haiti connaissait une succession de gouvernements corrompus. Entre 1843 et 1915, le pays connut vingt-deux chefs du gouvernement et un seul alla au bout de son mandat – les autres furent assassinés ou forcés à l'exil. Quand le président Vilbrun Guillaume Sam fut assassiné par une foule en colère, les États-Unis saisirent l'occasion d'envahir Haïti. Ils affirmèrent que leur but était d'apporter la stabilité au pays, mais l'occupation était surtout la conséquence de leur intérêt pour l'économie de ce petit pays, qui culmina avec leur prise du contrôle de plus de trois-quarts de celle-ci.

Les troupes américaines saisirent l'intégralité du dépôt d'or haïtien et récrivirent la constitution, permettant le droit de propriété par des étrangers et forçant son application. Ils démobilisèrent l'armée locale et la remplacèrent par une force de police, entraînée par les Américains et sous leur contrôle. La plupart des postes administratifs importants furent occupés par des Américains. Ils ne traitèrent qu'avec la classe supérieure mulâtresse et ignorèrent le reste de la population, piégée sur une île de plus en plus surpeuplée et de plus en plus pauvre.

Le côté positif de l'intervention américaine est qu'ils lancèrent de nombreux travaux publics, construisirent des hôpitaux et des routes, modernisèrent le système d'égout et la collecte des ordures. Ce furent le plus souvent des condamnés aux travaux forcés qui y œuvrèrent. Cela ne convint pas vraiment aux Haïtiens et la rébellion des Cacos éclata entre 1918 et 1920. Les USA parvinrent à réprimer le soulèvement grâce à un renforcement des garnisons et à des méthodes brutales, qui causèrent la mort de près de 2000 Haïtiens. Les Américains quitteront Haïti en 1934, principalement parce que l'occupation était coûteuse et parce que la position géostratégique d'Haïti dans les Caraïbes était moins importante alors. En attendant, les investigateurs se retrouvent dans un pays au bord de la guerre civile. Mais cette occupation eut quelques effets positifs : à cette époque, la population noire s'enorgueillit de sa religion vaudou si critiquée et, trouvant l'inspiration dans ses croyances et leur identité culturelle, développa une résistance semi-pacifique à travers le pays.

Durant leur séjour à Haiti, les investigateurs croiseront certainement des barrages et des



postes de contrôle américains, des marches de protestation, quelques émeutes localisées, des couvre-feux – tout événement portant une couche supplémentaire de peur et de danger à leurs propres soucis.

Port-au-Prince

Port-au-Prince est la capitale et la plus grande cité d'Haïti. Quatre-vingt-quinze pour cent de la population – 125 000 habitants – sont d'origine africaine. La ville est aussi le principal port de l'île ; les cargos, chargés à ras bord de café, de coton, de sucre ou de tabac, partent tous les jours, la plupart vers les États-Unis. La cité elle-même est installée dans une vallée entourée de montagnes escarpées couvertes d'une végétation luxuriante.

Certains endroits de Port-au-Prince sont magnifiques et vivants. Le centre de la cité, le *Centre-Ville*, est ramassé, aisément accessible à pied. Comme il n'y a jamais eu de véritable plan d'urbanisme, il est assez facile de se perdre (les investigateurs doivent réussir un test d'Orientation chaque jour ou ils s'égarent pendant 1D3 heures ; une fois qu'un jet a été réussi une fois, ils ne se perdent plus jamais). La plupart des bâtiments sont de style colonial, dans cette architecture en « pain d'épice » typique des Caraïbes – balcons élégants, complexes treillis de bois et décors néogothiques sont la marque de ce style populaire.

Les bus, les mules, les vélos et les jambes sont les modes de locomotion les plus communs, et les rares voitures sont la propriété quasi exclusive des mulâtres et des étrangers. Sources d'accident, surtout à la nuit venue, il faut se méfier des tranchées et des égouts ouverts qui quadrillent la ville. Un investigateur un peu pressé devra réussir un test de Trouver Objet Caché ou pourra tomber dans l'un d'eux, pour 1D6 points de dégâts et, éventuellement, une jambe cassée.

Il ne faudra pas longtemps aux investigateurs pour se rendre compte que Port-au-Prince est une ville dangereuse, où les agressions, les vols et les incendies criminels sont quotidiens – et si cela ne suffisait pas, les autochtones épient les investigateurs où qu'ils aillent. Les

Le Dr Alan Kelly

31 ans, médecin militaire

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	55

Compétences

Chirurgie	50 %
Médecine	65 %
Persuasion	40 %
Pilotage	40 %
Premiers soins	60 %
Psychanalyse	35 %
Psychologie	45 %
Sciences de la vie : biologie	30 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Anglais	90 %
Français	20 %
Créole	10 %
Espagnol	20 %

Combat

Poing	50 %
dégâts 1D3	

taudis s'étendent sans cesse, principalement sur les bords de l'eau, loin des quais, et au nord, sur les terres marécageuses de la Saline. Les gamins des rues, les mendiants et les pick-pockets grouillent dans les rues, volant pour vivre. Les lois sur le port d'arme sont libérales et beaucoup portent ouvertement des revolvers. Des gardes de sécurité protégeant les façades des bâtiments sont généralement armés de fusils ou de carabines. Les investigateurs n'auront aucun problème s'ils portent pistolets ou revolver de manière visible, bien qu'on leur demandera certainement des comptes pour des armes plus grandes.

Les endroits intéressants

- **Grand cimetière de Port-au-Prince** : le principal cimetière de la ville est une vaste nécropole de tombes couleur pastel et de grands mausolées. Des cercueils ouverts jonchent les allées proches du lieu, car les pilleurs de tombe viennent y voler des os pour les cérémonies vaudou (on leur prête de grandes propriétés magiques). Il n'y a pas de goules dans ce cimetière.

- **Hôpital militaire d'Elmwood** : dirigées par les US Marines, ces installations sont réservées aux citoyens américains et la sécurité y est élevée. Voir plus loin.

- **Bibliothèque Nationale d'Haïti** : avec un choix d'ouvrages en français et en créole, c'est la meilleure bibliothèque d'Haïti. Malheureusement, elle n'est pas aussi fournie que la plupart des collections américaines ou européennes et, ici, les tests de Bibliothèque sont limités à 50 %, pour refléter la taille du catalogue.

- **Hôpital français** : si les investigateurs sont blessés ou malades, ils peuvent venir dans cet hôpital tenu par des médecins et un personnel occidental. Les séjours ici ne sont pas donnés, environ $20 par jour d'hospitalisation.

- **Hôtel Oloffson** : ce bâtiment « en pain d'épice » blanc, avec ses tourelles et ses bois ajourés, est l'hôtel le plus renommé d'Haïti. Entouré d'un magnifique jardin muré, c'était jadis un hôpital. Le restaurant de l'Oloffson sert une cuisine internationale, populaire auprès des expatriés. Le prix des chambres varie de $5 pour une chambre simple jusqu'à plus de $25 pour les suites les plus luxueuses.

- **Marché de fer** : cet immense marché couvert a été construit en 1889 à partir d'éléments en acier prémoulé – il ressemble à une mosquée arabe, y compris avec les minarets. Ouvert tous les jours, les arômes (et les puanteurs) du marché assaillent les sens – épices, fruits pourris, viande crue, urine… – et ses allées sont toujours bondées. Les étals proposent des fruits étranges, du sel gris, des champignons séchés, animaux en cage, ustensiles de cuisine et attirail vaudou. Les investigateurs doivent réussir un test d'Intuition à chaque fois qu'ils viennent ici pour éviter de se faire voler, ainsi qu'un test d'Endurance pour ne pas se sentir mal dans cette atmosphère surchauffée, écœurante, claustrophobique.

- **Cathédrale Notre-Dame** : achevée en 1915, ce bâtiment de pierre roses et jaunes est surplombé par deux tours à coupole sur sa façade ouest. Cette église catholique est le plus grand bâtiment religieux de la ville et un point de repère important dans le panorama.

- **Palais national** : achevé en 1918 sur les ruines de ses deux prédécesseurs (détruits tous deux au cours de crises politiques en 1869 et 1912), ce bâtiment resplendissant à trois dômes ressemble beaucoup à la Maison-Blanche de Washington, DC – sans doute parce qu'elle lui a servi de modèle. Des gardes armés empêchent le public d'y pénétrer. Les statues à l'extérieur représentent les pères de l'indépendance haïtienne.

- **Hôtel Prince** : de construction récente, cet hôtel offre des vues charmantes sur la cité et les chambres sont confortables. Moins cher que l'hôtel Oloffson, ses chambres vont de $3 à $15 la nuit. Il possède un restaurant dont la carte est plus limitée, mais tout à fait satisfaisante.

- **Ambassade des États-Unis d'Amérique** : situé dans un bâtiment de style colonial assez impressionnant, l'ambassade fournit visas, permis de travail et une aide à tous les Américains qui souhaitent investir dans le pays. Les Américains d'origine qui ont des ennuis peuvent effectuer un test de Crédit pour obtenir une aide légale de la part des membres de l'ambassade. Le Bureau du Renseignement Naval (BRN) est situé dans l'ambassade et ceux qui veulent en connaître l'existence le savent sans problème.

Hôpital militaire d'Elmwood

Le gardien doit lancer le scénario dès que les fiches de personnage sont distribuées. Les investigateurs s'éveillent dans la même chambre, assis ou allongés dans les lits de l'une des ailes de l'hôpital. Laissez un moment aux joueurs pour prendre connaissance de leur feuille et pour rentrer dans leurs personnages. S'ils posent des questions, décrivez-leur leur environnement. Il fait chaud, de grands ventilateurs de plafond suffisent à peine à adoucir la chaleur tropicale et ils peuvent voir des arbres exotiques par la fenêtre. Les investigateurs peuvent effectuer un test d'Histoire naturelle pour reconnaître la végétation des îles caraïbes.

Chaque investigateur est vêtu d'un pyjama. Ils portent aussi un bracelet médical au poignet, avec leur nom, leur numéro de patient et la date d'admission – le mardi 28 octobre 1930. Ils n'ont rien d'autre en leur possession.

Après quelques minutes d'expectative – où sont-ils, pourquoi sont-ils dans un hôpital – les investigateurs reçoivent de la visite. Un médecin apparaît sortant de nulle part . « Vous souffrez d'une série de pertes de conscience, c'est pour ça. » Il ne s'est pas matérialisé sortant du néant ; les investigateurs viennent juste de sortir d'une nouvelle crise et il était en train de répondre à leurs questions. Quand les investigateurs commencent à poser plus de questions, le médecin s'excite : c'est la pre-

mière fois depuis qu'ils sont arrivés qu'ils répondent avec tant d'entrain.

Le médecin à l'accent texan se présente comme étant le docteur Alan Kelly. Il peut révéler aux investigateurs les points suivants, mais uniquement si on lui demande. Comme tous les autres figurants dans ce scénario, le « vous » qu'utilise le docteur Kelly est au singulier, bien qu'il puisse être considéré comme un pluriel par les investigateurs. Il n'utilise, directement, que le nom de Dirk Kessler, car, en ce qui le concerne, il n'a qu'un seul patient. Il peut donc dire les choses suivantes :

- les investigateurs se trouvent à l'hôpital militaire d'Elmwood, une base militaire américaine à Port-au-Prince en Haïti. Ils ont été trouvés errants dans les collines à l'ouest, aux limites de la cité, à l'aube il y a deux jours.
- ils souffraient alors de choc et d'hypothermie, mais en dehors de quelques griffures et coupures, ils étaient physiquement en bonne santé. Où qu'ils aient passé la nuit, c'était un endroit salissant car ils étaient couverts de boue.
- plus tard, on a diagnostiqué chez les investigateurs des pertes de mémoire à court terme et des pertes de conscience. Le docteur Kelly pense qu'ils ont été exposés à une situation extrêmement violente qui a scellé leurs esprits. Si on lui demande, il pense qu'ils ont assisté à l'un de ces rituels sanglants de nègres (du vaudou) ou qu'ils ont été témoin d'un meurtre brutal.
- ce n'est pas la première fois que le docteur Kelly a cette discussion avec les investigateurs – en fait, c'est la huitième. Il veut voir s'ils s'en rappelleront plus tard ; si oui, ils pourront partir.
- les investigateurs semblent se rappeler parfaitement de leur vie avant les sept derniers jours. D'après leurs passeports, cela correspond au moment où ils sont arrivés à Port-au-Prince.
- il sait qu'ils logeaient à l'hôtel Oloffson, où leurs bagages et possessions les attendent toujours, dans des chambres payées d'avance.

Si les investigateurs désirent examiner leurs affaires ou quitter l'hôpital, le docteur Kelly doit d'abord obtenir le feu vert de son supérieur. Ce dernier est le major Llyod Medwin, du Bureau du Renseignement Naval – c'est un hôpital militaire, après tout. Kelly ne dit pas pourquoi Medwin veut leur parler, bien qu'un test de Psychologie suggère qu'il en connaisse la raison. Kelly est très clair : tout ce qui l'intéresse, c'est leur santé physique et mentale. Dès qu'ils pourront se rappeler de quelque chose, comme cette conversation, il sera plus enclin à les laisser signer les papiers de sortie.

Le docteur Alan Kelly

Un jeune texan, avec une épaisse tignasse et des verres de lunettes non moins épais. Kelly a une honnête figure et il se comporte de même. Bien qu'il manque quelque peu d'humour, ses attitudes sont conformes à sa nature et Alan Kelly se soucie sincèrement de ses patients. Il y a des années, Kelly était chirurgien dans un hôpital à Houston, mais il n'était pas heureux ; aussi répondit-il à une annonce gouvernementale qui cherchait des médecins pour aider au développement d'Haïti. Il n'est pas sûr des raisons qui le poussèrent à venir, mais il voulait sans doute connaître l'aventure et le frisson ; il est maintenant à Port-au-Prince depuis cinq ans et il ne compte pas en partir. Malgré la fatigue et la pression qu'il ressent parfois, il s'est fait de nombreux amis. Les investigateurs trouveront en lui une personne charitable, plaisante, qui viendra à leur aide, sans poser de question, s'ils sont encore blessés.

Explorer l'hôpital

Les investigateurs découvrent vite qu'ils sont confinés à leur chambre, à une salle de bain et à un petit jardin extérieur. Des Marines américains s'assurent qu'ils ne vagabondent pas ailleurs. L'hôpital est un bâtiment colonial à deux étages, entouré par des murs en pierre de trois mètres au fait parsemé de tessons de verre. À l'intérieur s'étendent de vastes pelouses bien entretenues à l'ombre de grands arbres. Le monde extérieur n'est accessible que par deux hauts portails, gardés eux aussi, mais on entend les bruits de la circulation. Pour s'échapper en passant les murs, il faut réussir un test d'Athlétisme pour chacun des côtés – un échec indique soit une chute pour 1D6 points de dégâts ou une profonde coupure aux mains ou aux jambes, avec une perte de 1D6 points de vie et une réduction identique de DEX jusqu'à ce que la blessure soit soignée.

Le personnel de l'hôpital comprend des médecins et des infirmières américains, assistés d'aides-soignants mulâtres. La plupart sont aimables, surtout si le « patient » commence à se rappeler qui « il » est. Quelque chose de terrible a dû arriver aux investigateurs quand ils se sont perdus dans les collines ; ils seront libérés dès que leur mémoire ira mieux et cela ne devrait pas tarder, parce qu'ils vont de mieux en mieux.

Les Marines ne parlent pas aux investigateurs, sauf pour les éloigner d'un endroit où ils n'ont rien à faire.

Incident à l'hôpital

À un moment, une femme de chambre haïtienne, d'âge moyen et assez corpulente, rentre dans la chambre des investigateurs. Elle se fige, laisse tomber le bassin hygiénique qu'elle portait et en renverse le contenu. Elle se signe alors plusieurs fois, comme si elle avait vu un fantôme, puis s'enfuit entre les Marines de garde en murmurant quelque chose en français. Les investigateurs qui réussissent un test de Français et un autre d'Écouter peuvent l'entendre murmurer « Baron La Croix l'a marqué, le monsieur ». Un test de Sciences Occultes identifie Baron La Croix comme était un autre nom pour Baron Samedi, le maître vaudou des morts et le gardien des cimetières.

Même si les investigateurs parviennent, d'une manière ou d'une autre, à coincer la pauvre femme, elle refuse d'en dire plus et prend peur ou s'inquiète. À un niveau spirituel, elle sent que l'investigateur survivant est entouré par les fantômes de ses amis. Elle les a vus un bref instant – sous la forme de cadavres ambulants, ensanglantés et démembrés. Elle prend le reste de sa journée et les investigateurs ne la croisent plus jamais.

Le major Llyod Medwin

34 ans, agent patriotique du BRN

APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme	55 %
Comptabilité	40 %
Crédit	30 %
Discrétion	60 %
Dissimulation	35 %
Écouter	60 %
Négociation	40 %
Pilotage	50 %
Pistage	30 %
Premiers soins	40 %
Psychologie	40 %
Se cacher	45 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langues

Anglais	75 %
Français	50 %
Créole	40 %
Espagnol	40 %

Combat

- Poing 75 %
  dégâts 1D3+1D4
- Pistolet .45 automatique 60%
  dégâts 1D10+2

L'interrogatoire du BRN

Plus tard, les investigateurs sont encore interrogés par le docteur Kelly qui, convaincu que leur état mental commence à se stabiliser, fait appeler le Major Llyod Medwin, l'agent du Bureau du Renseignement Naval stationné à l'ambassade américaine à Port-au-Prince. Medwin arrive au moment du déjeuner, accompagné d'un jeune homme non identifié qui l'aide à transcrire toute la conversation sur une machine à écrire portable Remington. Medwin explique aux investigateurs qu'il s'agit d'une pure formalité ; ils doivent être interrogés avant qu'on les laisse partir.

Medwin est curieux à propos de nombreuses choses. Pourquoi sont-ils venus à Haiti ? Pourquoi étaient-ils dans les collines à l'extérieur de Port-au-Prince il y a deux jours ? Qui les a engagés pour venir à Haiti ? Medwin a déjà des réponses à certaines de ces questions, et il veut savoir s'ils vont mentir ou non. Comme Medwin ne parle qu'à Kessler, il suit une piste qu'il a récemment découverte – il suspecte Kessler et la *Shaw's Investigations and Security Services* d'avoir été engagés par James Sterling afin de retrouver son fils disparu, Jack. Il suspecte Kessler de savoir où les Sterlings se cachent et Medwin espère que le détective pourra les conduire à eux.

Medwin suspecte fortement James Sterling et son fils ; il croit qu'ils vendent illégalement des armes à la résistance haïtienne et, même les investigateurs ne le savent pas encore, il a raison. Même si les investigateurs pensent que James Sterling est présent, Medwin ne voit que Dirk Kessler. Néanmoins, il ne révèle rien de tout cela aux investigateurs à ce moment de l'enquête.

Medwin s'énerve comme les investigateurs ne peuvent rien se rappeler. Il a un bref entretien avec le docteur Kelly à propos de leur amnésie, mais il n'est pas vraiment convaincu qu'ils disent la vérité. Il les renseigne néanmoins sur la situation politique en Haiti. Le gardien devra adapter ses réponses en se basant sur les sections précédentes portant sur le pays et l'occupation américaine. Les émeutes, les insurrections et les meurtres sont toujours plus nombreux.

Quand les investigateurs disparurent pour la première fois, Medwin s'inquiéta qu'ils n'aient été les victimes de cette violence. Il les informe qu'il a eu entre les mains des rapports non confirmés à propos de citoyens américains assassinés dans les collines, la même nuit et dans la même région où ils furent trouvés. Est-ce que les investigateurs savent quelque chose à ce propos ? La théorie de Medwin est que James Sterling, souhaitant que l'on pense que lui et sa famille ont été assassinés, mit en scène le crime afin de couvrir ses traces tandis qu'ils quittaient le pays.

À la fin de l'entretien, Medwin tend sa carte de visite aux investigateurs avec le détail de ses contacts à l'ambassade américaine (*aide de jeu #1*) et leur dit qu'ils sont libres de quitter l'hôpital, mais pas l'île. Il pense qu'ils logeaient à l'hôtel Oloffson et il peut les y conduire s'ils le désirent. En vérité, le docteur Kelly voulait garder les investigateurs sous sa surveillance jusqu'à ce qu'ils soient complètement remis, mais Medwin, son officier supérieur, en a décidé autrement. Il laisse partir les investigateurs afin de voir où ils le mèneront et à qui ils parleront. Medwin est convaincu que cela le mènera à James Sterling et aux preuves dont il a besoin pour arrêter l'homme.

Major Llyod Medwin

Bureau du Renseignement Naval

Ambassade des États-Unis d'Amérique
Bicentenaire, blvd Alex Hamilton
Port-au-Prince

Téléphone P-0220

Aide de jeu #1 : La carte de visite de Medwin

Le major Llyod Medwin

Originaire de San Francisco, Medwin rejoignit la Navy à la sortie de l'université. Il connut son baptême du feu durant la Grande Guerre. Plus tard, il se porta volontaire, avec succès, au BRN. Son premier poste fut le Guatemala, durant les émeutes qui secouèrent le pays dans les années 20. Medwin se révéla parfait dans ses missions de contre-espionnage, mais fut transféré en Haiti quand trop de ses ennemis découvrirent sa véritable identité. Il est petit pour un militaire, trapu, avec des cheveux roux qu'il coupe très court. Il porte son uniforme avec fierté, les rares fois où il peut l'endosser – le reste du temps, il porte un panama et un costume deux-pièces en coton blanc.

Bureau du Renseignement Naval

Depuis sa création en 1882, le Bureau du Renseignement Naval fournit les informations nécessaires au maintien de la prédominance de la marine des États-Unis. Durant la Grande Guerre, le BRN étendit ses opérations au contre-espionnage, dénichant les espions et les saboteurs étrangers qui pourraient vouloir détruire les installations militaires et les usines. Après la guerre, le rôle du BRN se renforça encore et l'organisation devint l'une des premières agences de renseignement militaire au monde. Si les directives originelles sont toujours suivies, dans les années 20, le BRN tenta d'infiltrer de nombreux pays étrangers afin de déterminer la puissance et les capacités militaires de leurs armées et de leur marine. Peu de pays furent exclus de ces missions d'espionnage, y compris parmi les propres alliés des États-Unis. Durant les années 20, le BRN travailla avec la Division du Renseignement Militaire (DRM) pour fournir d'innombrables documents classifiés au Congrès et au Président.

Sous observation : les agents du BRN suivent continuellement les investigateurs tandis qu'ils explorent Port-au-Prince, attendant qu'ils les emmènent jusqu'à Sébastien Sénégal, le chef rebelle qui a acheté des armes

Marie Jérôme – tireuse de cartes
87 rue Macajoux
Bel Air
Dr. Bruce Northeast – anthropologue
50 rue Pacot
Pacot
ADS – Bibliothèque Nationale
Culte de l'Horreur Flottante ? étangs célestes ? Vaudou ?

Aide de jeu #2 : Une liste de noms

à Jack Sterling. Les agents tournent en deux équipes de deux hommes, qui échangent leur place toutes les six heures, ou à peu près, pour garder les agents frais. À chaque fois que les investigateurs vont quelque part, les agents du BRN doivent effectuer un test de Discrétion (50 %) : s'ils échouent, les investigateurs peuvent effectuer un test de Trouver Objet Caché pour réaliser qu'ils sont suivis. Sinon, les agents restent invisibles. C'est aux investigateurs de tenter de perdre leurs suiveurs s'ils le désirent. Multipliez alors les tests de Se Cacher et de Discrétion. Si les investigateurs retournent à un endroit connu du BRN, comme l'hôtel Oloffson, la filature recommence automatiquement.

Les agents du BNR sont des jokers pour le gardien, prévus pour compliquer la tâche des investigateurs si c'est trop facile pour eux, ou pour venir à leur rescousse s'ils ont de trop gros problèmes – ou comme source d'information et d'appuis si les investigateurs sont assez rusés pour se les mettre dans la poche.

L'hôtel Oloffson

C'est sans doute le premier endroit où iront les investigateurs, puisque c'est la seule véritable piste qu'ils ont. S'ils posent la question à la réception, ils apprennent qu'ils ont réservé trois chambres (ou moins si les joueurs sont moins nombreux), l'une pour James Sterling et son garde du corps Sean O'Neil, une autre pour Dirk Kessler et Guy Randall et la dernière pour Donna Sterling et Amy Lachlan. Une pancarte, suspendue derrière le bureau de la réception, indique en français : « Nous avisons notre clientèle que les biens de valeurs devraient être conservés dans le coffre de l'hôtel ». Les investigateurs reçoivent sans problème la clef de la chambre de Kessler et de Randall, mais il faut réussir un test de Baratin ou graisser la patte du concierge ($5 devraient suffire) pour accéder aux autres chambres. Si on lui demande pourquoi il est impossible d'accéder à ses propres chambres, le réceptionniste – son nom est Nathaniel – répond simplement que « ça ne serait pas convenable. Rappelez-vous qu'il ne voit qu'un seul investigateur, Kessler, pas six.

Si les investigateurs demandent à récupérer les objets de valeur qu'ils auraient pu avoir laissés dans le coffre, Nathaniel accèdent à leur demande. Le coffret qu'ils reçoivent contient assez de pistolets .38 ou de revolvers .45 pour équiper tous les investigateurs, mais en fait il n'y a qu'un seul exemplaire de chaque. Parmi les possessions, on trouve aussi $300, une liste de noms et d'adresses (*aide de jeu #2*), une lettre d'engagement pour Kessler et Randall (*aide de jeu #3*), un rapport sur les industries Sterling préparé par la Shaw's Investigation and Security Services (*aide de jeu #4*), une carte d'Haïti (*aide de jeu #5*) et deux billets pour New York, non utilisés, sur le paquebot *Louisiana Queen* aux noms de Dirk Kessler et Guy Randall. Si Randall ne fait pas partie du groupe, laissez une note attachée à l'*aide de jeu #3* indiquant que Randall a été retenu par des problèmes personnels à la dernière minute et que la Shaw's présente ses plus humbles excuses pour le désagrément.

Les autres billets ne sont pas présents, parce que le réceptionniste n'a remis aux investigateurs que les possessions de Kessler. Ces derniers sont dans l'incapacité de récupérer les autres objets qu'ils ont laissés, car ils ont déjà été emportés par Medwin et le BRN.

Que ce soit dans le foyer de l'hôtel ou dans leur chambre, les investigateurs peuvent trouver une copie du *Progrès d'Haïti*. C'est un journal local, en français, avec une section assez importante en anglais, dont les gros titres annoncent « On a peur que les étrangers américains ne soient morts ». L'article est donné dans *l'aide de jeu #6*.

La chambre de Kessler et de Randall

Obtenir la clef de cette chambre est facile, puisque c'est celle que Kessler lui-même a louée. On y trouve deux lits simples à mousti-

Agent typique du BRN

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de Vie 14
Santé Mentale 50

Compétences

Athlétisme	30 %
Discrétion	50 %
Écouter	40 %
Pilotage	50 %
Pistage	40 %
Premiers soins	30 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	65 %

Langues

Anglais	60 %
Français	10 %
Créole	10 %

Combat

- Poing 55 %
  dégâts 1D3+1D4
- Pistolet .45 automatique 45%
  dégâts 1D10+2
- Fusil à pompe, calibre 12 40 %
  dégâts 4D6/2D6/1D6*

** Ces pièces d'artillerie sont gardées dans les coffres des voitures des agents et ne servent que si les investigateurs deviennent une menace sérieuse ou lorsqu'ils se rendent dans la zone où se cache Sébastien Sénégal.*

Shaw's Investigations and Security Services
Sammons Building, 212 E 38th Street, New York City
Mercredi 15 octobre 1930
M. James Sterling
Sterling Industries
Sunseri Towers
81 William Street
New York City

Cher Monsieur Sterling,
Merci de faire confiance aux Enquêtes Shaw. Les deux détectives que je vais assigner à votre affaire sont Dirk Kessker, un ancien de la marine marchande ayant l'expérience des îles caraïbes, et Guy Randall, un ancien officier du Département de Police de la ville de New York. Tous deux ont connu des succès considérables dans la recherche de personnes disparues et nous sommes confiants qu'ils sauront vous aider à retrouver votre fils Jack Sterling, à Haiti.
Nos tarifs sont de $80 par jour pour chacun de nos détectives, plus les frais. Ils ont tous deux des billets sur le paquebot de la Cunnard, le *Goodfellow*, en accord avec votre itinéraire, et quitteront New York le samedi 18 pour arriver à Port-au-Prince le 23.

Très respectueusement,
Roger Shaw

Aide de jeu #3 : Une lettre d'engagement

Shaw's Investigations and Security Services
Sammons Building, 212 E 38th Street, New York City
Rapport sur les industries Sterling
Non divulgué au client
Réunni par Harrison Zamsky, détective privé

Vendredi 5 juillet 1929

Sterling Industrie est une firme installée à New York et contrôlée par la famille Sterling. Le président-directeur général et le propriétaire en est James Sterling, un riche industriel descendant sur six générations d'une vieille fortune du Rhodes island. Ses affaires regroupent divers investissements dans les transports, la manufacture, les caoutchoucs et le pétrole. Durant la Grande Guerre, Sterling a acheté une usine de munitions à Mott Haven dans le West Bronx et a fait de gros bénéfices en vendant des armes aux forces alliées en Europe. Après la guerre, les munitions sont devenues le cœur de leur empire commercial. Ils ont vendu des armes à travers le monde, essentiellement en Europ et en Amérique centrale, notamment au Mexique, en Italie, en Irlande et au Nicaragua.
Le fils de James, Jack, après avoir récemment obtenu un diplôme universitaire à la Columbia University, a rejoint la firme. En dehors de son fils, le seul employé en qui James Sterling fasse confiance est son garde du corps, Sean O'Neil. Il ne quitte jamais les côtés de son patron dans tous ses voyages à travers le monde. Plusieurs cadres supérieurs ont exprimé leur mécontentement quant aux méthodes de Sterling et l'un d'eux a même mis en cause leur légalité.
Le grand public ne sait pas que les industries Sterling ont été la cible de plusieurs enquêtes du Bureau du Renseignement Naval pour une supposée collaboration avec des forces armées contraire aux intérêts du gouvernement des Etats-Unis. Aucune charge n'a été retenue contre Sterling et il ne fit l'objet d'aucune poursuite judiciaire, sans doute par manque de preuve.
On a aussi dit que New World Incorporated, la corporation basée à Chicago, avait été prêt de racheter les industries Sterling au début de l'année 1928, afin d'éliminer la compétition dans le domaine de la vente d'arme mondiale.
Enfin, les industries Sterling ont fourni en armes le gouvernement des Etats-Unis pour leurs soldats en Haiti, mais des rumeurs courent que Sterling aurait aussi ouvert des négociations secrètes pour vendre des armes aux rebelles Haïtiens. On pense que le trafiquant d'arme haïtien Sébastien Sénégal serait associé dans cette affaire. Ces faits pourraient constituer un acte de trahison s'ils étaient jugés par les Etats-Unis d'Amérique.

Aide de jeu #4 : Rapport de Shaw's Investigation sur les industries Sterling

quaire et un ventilateur de plafond. Deux valises contiennent des vêtements, des affaires de toilette, un jeu de rossignols, une boite contenant des munitions pour un revolver .45 et un pistolet automatique .38, ainsi qu'une boite contenant des cartouches pour un fusil de calibre 12 (environ 50 munitions pour chaque arme). Démonté et séparé entre les bagages des deux hommes, on trouve un fusil à pompe de calibre 12. Il faut réussir un test de Métier : mécanicien et 2D10 minutes pour le remonter correctement. Les investigateurs peuvent trouver d'autres pièces d'équipement dont des lampes électriques, des bottes de marche, une machine à écrire Remington et du papier pour écrire des rapports, ainsi qu'un havresac de camping.
Le dernier objet que trouvent les investigateurs est une boite d'allumette aux couleurs d'un speakeasy de New York, le Sugar Cane, sur la 5ème avenue et la 135ème rue ouest. Dans la boite se trouve un Sphinx à tête de mort, un papillon. Pour le moment, cet objet est un mystère pour les investigateurs, jusqu'à ce qu'ils puissent rencontrer Mama Joséphine.
La chambre de Sterling et de O'Nell
Si les investigateurs n'ont pas obtenu la clef pour cette pièce, il faut réussir un test de Métier : serrurier pour y accéder. Le décor est similaire à celui de la chambre de Kessler et Randall. Bien que tout semble normal, un test réussi de Trouver Objet Caché permet de soupçonner que la chambre a été fouillée. Il y avait là une serviette pleine de papiers, mais ils ont disparu. On ne trouve aucune arme ici.
Un test de Trouver Objet Caché permet de découvrir un manifeste d'embarquement que les fouineurs ont raté. Il s'agit d'une machine agricole livrée depuis l'usine Sterling de Mott Haven, dans le Bronx, à l'entreprise Labadie Import/export sur les quais de Port-au-Prince. Un test de Connaissance permet de confirmer que les industries Sterling ne fabriquent pas de matériel agricole. La date estimée d'arrivée était le mardi 6 octobre, à peu près en même temps que l'arrivée de Jack Sterling à Haiti.
Si les investigateurs fouillent la salle de bain, ils découvrent un petit placard à miroir. En l'ouvrant, on n'y trouve rien d'inhabituel, mais lorsqu'il le referme, l'investigateur découvre une carte de tarot scotchée à l'envers sur le miroir, alors qu'il n'y avait rien là l'instant d'avant (0/1 SAN pour la surprise). Il s'agit de la carte de la Mort (*Aide de jeu #7*). Un test de Sciences occultes indique que la Mort signifie le changement et la corruption, qu'une porte se ferme quand une autre s'ouvre, que le vieux s'efface devant le neuf. Mais la carte a été trouvée à l'envers et un autre test de Sciences occultes rappelle alors que cela donne une autre valeur à la carte, l'absence d'espoir et l'apathie. Il vaut mieux accepter l'inévitable que d'être paralysé en le refusant. Un test de Mythe de Cthulhu révèle que la carte représente Baron Samedi sous l'apparence de l'un des aspects de Nyarlathotep, le dieu aux milliers de formes. Il n'y a aucun indice sur la manière dont la carte a pu apparaître. C'est la première des cartes de tarot laissées par Nyarlathotep, une manière subtile de rappeler que tout n'est pas comme se l'imaginent les investigateurs ; il dit aussi que les deux personnes qui habitaient ici sont maintenant mortes.

La chambre de Donna et d'Amy

Similaire en taille et en ameublement que les deux autres chambres, on peut ici aussi tenter un test de Trouver Objet Caché pour se rendre compte qu'elle a été fouillée et que tout ce qui pouvait avoir de la valeur ou se montrer intéressant a été emporté.

Amorces d'enquête

Voici quelques pistes que les investigateurs peuvent commencer par suivre. La plupart mènent à des culs-de-sac, mais peuvent fournir quelques éléments de réflexion face aux problèmes que les investigateurs affrontent.
Shaw's Investigations and Security
Cette agence d'enquêteurs privés fut fondée en 1919 par l'ancien policier et détective Roger Shaw et son discret partenaire Harrison Zamsky. Ils se spécialisèrent dans la recherche de personnes disparues, les enquêtes sur les fraudes et les courses truquées et – fond de commerce habituel – les adultères. Ils salarient une vingtaine de détectives. Bien que les affaires marchent bien pour l'instant, la firme fermera en 1936. Reportez-vous à l'ouvrage *Devil's Children*, chez Pagan Publishing, pour en savoir plus sur cette petite société.
La seule manière pour les investigateurs de contacter leur employeur est par le télégramme. Ce faisant, ils reçoivent une réponse au bout de vingt-quatre heures (*Aide de jeu #8*). Les investigateurs peuvent y répondre à leur tour, mais quoi qu'ils fassent ou disent, ils n'auront pas de retours avant la fin du scénario. Les agents du gouvernement indiqués dans le télégramme sont les hommes de Medwin au BRN qui ont fait des vérifications sur les deux détectives engagés par Sterling pour l'accompagner à Haiti.

Le Progrès d'Haïti

Si les investigateurs tentent de contacter le journal pour joindre l'auteur de l'article sur « les étrangers présumés morts » (*Aide de jeu #6*), un test de Français puis un test de Persuasion permettent de découvrir que le journaliste, Eugène Vallier est en vacances pour la semaine et ne peut être contacté.
Personne d'autre au journal ne connaît ses sources ; ils ne peuvent (ou ne veulent) pas se rappeler qui a mené l'enquête au sein des forces de police. Cette piste est un cul-de-sac.

L'ambassade américaine

Les investigateurs peuvent retourner à l'ambassade américaine. Ils peuvent avoir quelques soucis d'ordre légal et avoir besoin d'assistance ou, simplement, veulent des réponses à des mystères qu'ils ne peuvent résoudre d'une autre manière.

CONTENT D'APPRENDRE QUE
VOUS ALLEZ BIEN STOP
CRAIGNAIS LE PIRE VU
RECENTS EVENEMENTS
RAPPORTES DANS LA PRESSE
STOP PRIORITE RESTE
RETROUVER JAMES STERLING
S'IL A DISPARU PUIS
TROUVER SON FILS STOP
AGENTS DU GOUVERNEMENT
POSENT DES QUESTION
À VOTRE SUJET STOP
SAVEZ-VOUS POURQUOI STOP
ROGER SHAW FIN

Aide de jeu #8 : Télégramme de Shaw

Jeudi 28 octobre 1930

On a peur que les étrangers américains ne soient morts

(Port-au-Prince) Les habitants des collines aux limites est de Port-au-Prince ont affirmé qu'un groupe d'étrangers américains s'engageaient dans les collines la nuit dernière, peu avant que des cris ne soient entendus. Plus tard, des locaux auraient trouvé les corps mutilés des Américains. Les enquêteurs de la police ont trouvé des traces de sang dans l'herbe et les buissons sur le site présumé des meurtres ; plus tard, il a été confirmé qu'il s'agissait de sang humain. Bien que les corps soient toujours manquants, les locaux continuent d'affirmer que les étrangers ont été attaqués et tués, mais ils ne sauraient dire par qui.
L'ambassade des États-Unis n'a pas connaissance de la disparition de citoyens à Port-au-Prince ou dans ses environs, mais elle dit enquêter à ce propos.

Aide de jeu #6 : Article du *Progrès d'Haïti*

Si les investigateurs tentent de quitter le pays en utilisant des arrangements légaux, ils constateront que le passage leur est refusé. Medwin veut qu'ils restent dans le pays jusqu'à ce que son enquête soit terminée. Aucun test de Baratin, Persuasion ou Droit ne parviendra à changer les positions des officiels de l'ambassade à ce sujet.
Les investigateurs peuvent tenter d'en apprendre plus à propos des étrangers disparus mentionnés dans les journaux. S'ils font comme on leur demande – attendre Medwin – ce dernier arrive, une heure et demie plus tard, prêt à leur parler. Il ne nie pas que le BRN enquête sur le sujet, mais sans corps ou noms, il est difficile de savoir exactement ce qui est arrivé et si quelqu'un est effectivement mort.
Si les investigateurs ont du mal à trouver des indices, Medwin peut leur demander ce qu'ils savent sur un homme nommé Sébastien Sénégal. Il note leurs réponses. Si les investigateurs ont déjà découvert le nom et lui mentent, Medwin peut effectuer un test de Psychologie pour détecter le mensonge. En fonction des réponses, Medwin peut leur apprendre que Sénégal est un chef rebelle qui vient juste de recevoir une cargaison d'armes de poing. Les informateurs de Medwin lui ont appris que ces armes seront utilisées contre des hommes, des femmes et des enfants américains et contre les mulâtres qui travaillent pour les bureaux du gouvernement américain à Port-au-Prince. Medwin ne démord pas du fait que Sénégal est un homme malfaisant qui doit être stoppé à tout prix. Il présume que les investigateurs pourraient l'aider contre Sénégal.
Les investigateurs qui avaient réussi à se débarrasser de la filature des agents du BRN sont de nouveau suivis lorsqu'ils repartent de l'ambassade.

La bibliothèque nationale haïtienne

Les investigateurs peuvent décider d'employer la bonne vieille recette de la recherche en bibliothèque, afin d'étendre leur connaissance et leur compréhension de la situation. La plupart des livres de la Bibliothèque nationale haïtienne sont en créole et les livres en anglais sont rares. Comme le catalogue n'est pas aussi

Le jeu de tarot de Nyarlathotep

Chacune des soixante-dix-huit lames de ce jeu de tarot magique représente l'une des milliers de formes de Nyarlathotep, le chaos rampant. Les arcanes majeurs montrent les formes humaines ou semi-humaines de Nyarlathotep, comme le Messager masqué, Baron Samedi, l'Homme Noir, le Sans-Peau, Nyarlatophis, etc., tandis que les arcanes mineurs dévoilent ses formes monstrueuses, comme Athu, le Ver spiralé, le Dieu sans visage, Celui qui hante les ténèbres, etc..
L'origine du jeu est inconnue et il peut avoir été donné à l'humanité par Nyarlathotep lui-même. On dit que les cartes ont été détruites à plusieurs reprises par le passé, mais que toujours elles sont réapparues.
Une rumeur encore plus rare dit que si les 78 lames sont réunies, leur propriétaire peut commander à Nyarlathotep d'accéder à ses demandes, liant le dieu extérieur à sa volonté. Cette rumeur est un mensonge, soigneusement cultivée par Nyarlathotep. Si les cartes sont réunies, le propriétaire est instantanément transporté dans le monde du dieu, Sharnoth, afin d'y devenir son esclave pour toute éternité.
Chaque lame donne un bonus de +1% pour appeler Nyarlathotep si le sort de contact est connu, et +10% si la carte utilisée représente l'aspect invoqué. De même, chaque lame donne un point de magie pour lancer un sortilège lié au dieu extérieur. Par exemple, des investigateurs possédant trois lames ont un bonus de +3% pour invoquer Nyarlathotep et trois points de magie supplémentaires à leur disposition. Si l'une de ces lames était l'arcane XV, le Diable, qui représente le Messager Masqué, il aurait un bonus de +12% pour appeler cet aspect particulier (+10% pour la lame du Messager, plus 2% pour chacune des deux autres lames).

Arcanes majeurs du tarot

I. Le Magicien
II. La Papesse
III. L'Impératrice
IIII. L'Empereur
V. Le Pape
VI. Les Amoureux
VII. Le Chariot
VIII. La Force
IX. L'Hermite
X. La Roue de Fortune
XI. La Justice
XII. Le Pendu
XIII. La Mort
XIIII. Tempérance
XV. Le Diable
XVI. La Tour
XVII. L'Étoile
XVIII. La Lune
XVIIII. Le Soleil
XX. Le Jugement
XXI. Le Monde
XXII. Le Fou

Aide de jeu #9

étendu que dans les bibliothèques américaines ou européennes, les scores de Bibliothèque sont ici limités à 50%, pour refléter la petite taille et les limites de la collection.

Les investigateurs doivent choisir les sujets de leurs recherches s'ils veulent trouver des informations suivantes. Chacune est trouvée au bout d'une demi-heure de recherche, à condition de réussir un test de Bibliothèque (ou d'Intuition à -20 %) – si la référence est en anglais. Sinon, il faut aussi réussir un test de Français.

- **Vaudou** : mélange de superstitions, de magie, de sorcellerie, de culte du serpent et assimilés, de religion africaine mêlée de croyances chrétiennes. Les investigateurs peuvent chercher à en savoir plus sur le vaudou ; leurs recherches leur fournissent les informations données dans la section sur le vaudou.
- **Tarot** : des cartes à jouer italiennes apparues au quatorzième siècle, plus communément utilisées aujourd'hui pour lire l'avenir. Le jeu originel comprend 78 lames – les arcanes mineurs, cartes numérotées avec quatre figures (roi, reine, cavalier et valet), et les arcanes majeurs, vingt-deux lames représentant des figures uniques. Le jeu le plus populaire aux États-Unis est le jeu de tarot Rider-Waite, publié pour la première fois par Rider & Company à Londres en 1910. Une liste des arcanes majeure est fournie en aide de jeu (*Aide de jeu #9*).
- **L'Horreur Flottante** : les investigateurs trouvent un exemplaire rare du livre *Sombres sectes africaines*. Quand ils l'ouvrent au chapitre sur le culte de l'Horreur Flottante, marqué par le signet, ils trouvent une autre carte de tarot, inversée – la lame, XII Le Pendu (*Aide de jeu #10*) appartient au même jeu que la Mort trouvée précédemment. Un test de Sciences occultes permet de déterminer que la lame signifie l'égoïsme et l'égotisme ; un test de Mythe de Cthulhu permet d'identifier la créature comme un aspect du dieu Nyarlathotep. Le texte sur la page marquée décrit une cérémonie à l'Horreur Flottante telle que pratiquée par une branche nigérienne du culte (*Aide de jeu #11*). Il y a aussi une note en marge – de la main même de l'investigateur !
- **Les étangs célèstes** : les investigateurs ne trouvent rien à ce sujet.
- **Sombres sectes africaines** : un nouvel ouvrage du mythe. Ce livre est basé sur les expériences de l'explorateur américain Nigel Blackwell, compilé d'après ses notes de voyage en Afrique en 1916, écrit et publié en 1924. Le sommaire aborde le culte de la Langue sanglante en Afrique de l'ouest, le culte du Rampant qui hurle dans le bassin du Congo ou le culte de l'Horreur Flottante au Nigeria, mais l'auteur ne fait pas le rapport entre eux, ne comprend pas qu'ils vénèrent la même divinité ni que ce dieu est Nyarlathotep.

Seuls treize exemplaires de ce livre existent encore en anglais, les autres furent détruits, incinérés, par les autorités moins de six mois après sa parution. On en trouvait une copie à la Bibliothèque Widener, à New York, mais il disparut en 1924, tandis qu'on sait que deux autres exemplaires sont détenus par la Bibliothèque McMillan à Nairobi et dans la collection Zebulon Pharr de San Francisco.

Même rituel que celui
décrit par BN
Même culte actif à P-au-P
Site sacré – les EE ? S.
Sénégal sait des choses sur
le culte

La note en marge du texte

Passage tiré du livre
Sombres sectes africaines

J'ai été prévenu plus tôt que la cérémonie à laquelle j'assiste maintenant, bien qu'elle possède les attributs du vaudou congolais, dérive en fait de rituels bien plus anciens. Le sorcier, habillé d'un vêtement d'herbes qui recouvre complètement son corps, le visage dissimulé derrière un masque grotesque à trois yeux, appelle à lui des démons qui viennent d'une île submergée. Des danseurs frénétiques, acolytes possédés, s'agitent selon des rythmes impossibles. Les plus vieux de l'assemblée me choquent quand, soudain, ils se lacèrent à mort avec des pierres aiguisées. S'avance dans la mêlée ce qui fut un homme et qui est autre chose. Sa peau est couverte d'écailles noires et son visage est semblable à celui d'un iguane, j'en ai la chair de poule. Ce n'est pas tant les angles impossibles que prend son corps quand il danse, mais ses yeux – encore humains. Puis un troisième œil s'ouvre sur son front, bien qu'il ne s'agisse pas d'un œil, et je peux voir que l'homme lézard n'est que l'Hôte de quelque chose d'autre, quelque chose qui veut se libérer du véhicule qui était jadis le front d'un homme. Ce troisième œil est un portail vers des royaumes inconnus.

Je ne suis pas sûr que mon esprit aurait pu accepter ce qui devait se passer ensuite. Heureusement, mon guide, Joma, me tira loin de cet endroit sauvage et affreux. Et pourtant, dans les heures sombres, à mon hôtel ou blotti dans mes couvertures sous les étoiles, j'imagine ce que j'aurai pu voir si j'avais attendu pour témoigner du destin de l'Hôte.

Nigel Blackwell,
Sombres sectes africaines

Aide de jeu #11

Cet ouvrage offre un test d'expérience en Sciences occultes.

Complexité : Délicat (30%)
Durée : heures
Mythe de Cthulhu : 2
SAN : 3
Sortilèges : Créer des zombies

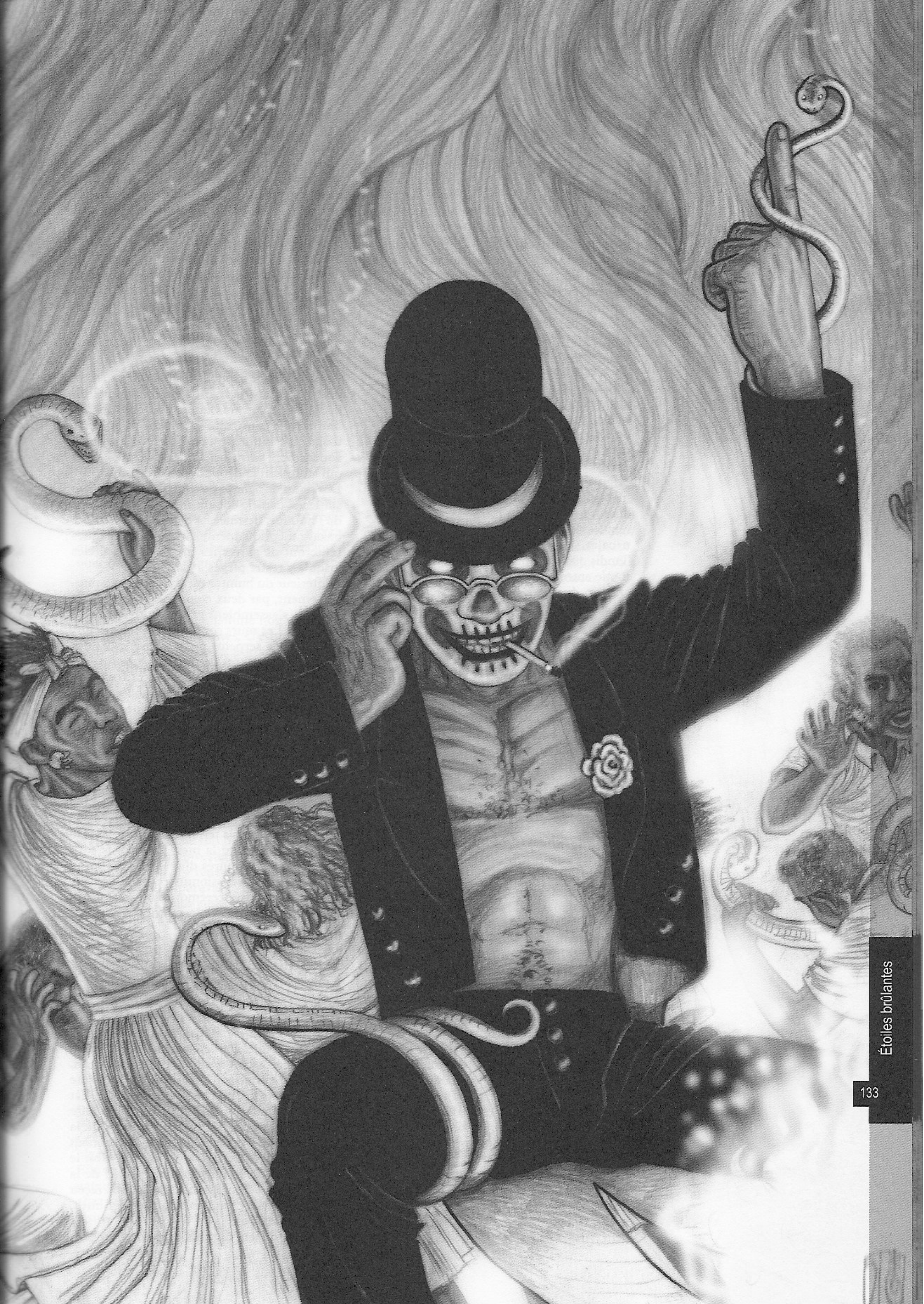
Le vaudou

De la manière dont nous le disons, le hoodoo commença bien avant tout le reste. Six jours de sorcellerie et de mots de puissance, et le monde fut créé, avec ses éléments au-dessus et en dessous. Et maintenant, Dieu se repose pour son septième jour. Quand le huitième se lèvera, Il recommencera à zéro.

L'homme ne fut pas créé avant cinq heures et demie le sixième jour, comment pourrait-il savoir comment tout se passa…

Zora Neal Hurston, *Mules and Men*

Le Vaudou – Voodoo, Hoodoo, Voudou, vodun – est une religion d'origine africaine influencée par la religion catholique romaine et



apostolique. Elle est pratiquée aux États-Unis (essentiellement en Louisiane), dans les Caraïbes (surtout à Haiti et en République dominicaine), au Mexique et en Amérique du sud depuis des siècles par les descendants des esclaves africains.

Centrée autour des liens intimes entre le royaume de l'humanité et celui des Loas, un groupe d'esprits divins parents des saints catholiques et des dieux tribaux africains, le vaudou est une foi vivante dans tous ses aspects, dans laquelle ses fidèles sont en contact constant, en conflit parfois, avec le surnaturel. Le vaudou a été le sujet de bien des exagérations et de déformations ; les éléments suivants espèrent rester aussi respectueux de la foi et des légendes que possible, tout en fournissant aux joueurs de l'Appel de Cthulhu des règles et un arrière-plan exploitable.

S'il n'existe aucune date précise concernant la création du vaudou, les érudits s'accordent généralement sur le milieu du dix-septième siècle, quand des Africains venus du Congo, de Guinée et du Dahomey furent importés dans les Indes occidentales françaises comme esclaves. Espérant protéger leurs croyances originelles face aux conversions forcées des missionnaires catholiques français, les esclaves, d'abord de manière clandestine, incorporèrent les doctrines chrétiennes à leurs traditions tribales.

Tandis que les générations passaient, la dichotomie entre le catholicisme et le polythéisme africain disparut, laissant la place à la seule foi vaudou. La plupart des pratiquants se considèrent comme catholiques, ne voyant aucune différence ou contradiction entre le vaudou et les enseignements de l'église.

Si tous les pratiquants du vaudou professent leur croyance en un dieu suprême, néochrétien, qui influence toutes choses, les loa (aussi appelés *Mystères, les Mystérieux ou les Invisibles*) restent au cœur de la tradition vaudou. Comme de nombreuses divinités, les loa possèdent des sphères d'influence spécifiques (la mer, les serpents, l'amour, etc.) et de nombreux mythes décrivent les intrigues qui se nouent entre eux ; néanmoins, au contraire des autres divinités, les loa sont terriblement humains, animés par les mêmes jalousies, les mêmes passions et les mêmes pulsions que leurs fidèles. De plus, les loa sont très faciles à approcher et les pratiquants les consultent à propos de tout et de rien : les loa assistent les hommes dans leurs affaires de cœur, les conseillent dans leurs investissements en bourse, influencent des jugements en leur faveur et apparaissent dans les rêves pour leur glisser des avertissements vitaux. Les loa appartiennent autant à la communauté vaudou que les humains et on s'adresse à eux comme à des ancêtres respectés (bien qu'invisibles).

Les pratiques du vaudou prennent des formes très différentes d'une région à une autre, d'un village à un autre, mais tous les pratiquants s'accordent sur l'existence de deux familles distinctes, deux tribus, de loa. La tribu Rada est constituée des dieux les plus proches de leurs racines africaines, originaires des anciennes pratiques du Dahomey. Les Loa Rada sont les bons esprits, ceux qui sont amicaux avec l'humanité et ceux que les pratiquants du vaudou invoquent le plus souvent.

L'autre tribu de Loa, les Petro, a des origines incertaines. Certains affirment qu'ils sont les dieux du Congo, d'autres disent qu'ils n'apparurent pas avant que les esclaves ne viennent à Haiti, d'autres encore affirment avec force qu'ils « ne sont pas africains ». Bien que tous les Loa Petro ne soient pas Baka – des mauvais esprits – ils sont définitivement plus violents et plus hostiles envers les humains que les loa Rada. Tous les Rada ont une contrepartie chez les Petro, des jumeaux maléfiques pour ainsi dire, que peu de pratiquants honnêtes du vaudou osent invoquer, de peur de déclencher leur maléfique colère. La révolte sanglante de 1804, qui chassa les Français d'Haïti, fut incitée par une cérémonie à un loa Petro.

Humfor

Le lieu de culte vaudou, ou humfor, peut être une pièce dans la maison de la mambo, un lieu en plein air, un bâtiment abandonné ou une cabane construite spécialement pour cet usage. Si le humfor est en intérieur, une petite antichambre permet d'accueillir les suppliants qui attendent le début de la cérémonie.

Des séries de ligne et de spirales sont dessinées sur le sol dans le couloir menant à l'intérieur de l'humfor, destinées à bloquer l'entrée des bakas : théoriquement, les esprits maléfiques tenteront de suivre les motifs et les cercles jusqu'à y rester piégés à jamais.

L'intérieur du humfor est soutenu, métaphoriquement, par deux colonnes – l'une où les femmes s'assemblent et une autre pour les hommes. Les murs sont généralement peints de motifs de serpents ou de danseurs, et des colliers de vertèbres de serpents sont suspendus en guise de décoration. L'origine catholique du vaudou n'est pas oubliée dans le décor : icônes, crucifix et images de la Vierge Marie abondent. L'autel fait face à la pièce, couvert d'une nappe en dentelle blanche sur laquelle on pose des corbeilles de fruits, des cruches de vin, des plats de gâteaux somptueux et des cigares pour les loa. Les motifs au sol, devant l'autel, représentent les chemins invisibles par lesquelles entrent les dieux : le cercle au nord est la terre, celui à l'ouest est le ciel et celui au sud la mer. Les motifs sont généralement entourés d'un cercle de farine de maïs. Les percussionnistes – qui accompagnent les danses cérémonielles – s'assoient à droite de l'autel et la mambo s'assoit à gauche sur un tabouret.

Mambos et Hungans

Dans les Amériques, le vaudou est d'abord une religion matrilinéaire. Une congrégation est menée par une prêtresse appelée mambo, ou reine vaudou, dont le manteau est transmis de mère en fille. Habituellement, une mambo choisit un assistant masculin comme apprenti, ou hunzi, qui accédera finalement au poste de hunga ou roi vaudou. Le hungan est l'homme choisi par la mambo pour conduire les cérémonies et les rituels, tandis que la mambo reste observer sur le côté, donnant des conseils ou des ordres (en Haïti, c'est le hungan qui est le plus souvent le chef de la congrégation). Généralement, la mambo reçoit le titre de Mère ou Maman (Mère Smith, Maman Jones, etc.).

En terme de jeu, les mambos et les hungans

doivent avoir des INT, CON et POU élevés. Ils ont des compétences importantes en Art (danse, percussions, chants), Négociation, Premiers soins, Histoire naturelle, Sciences occultes, Persuasion, Pharmacologie et Psychologie. Si une mambo ou un hungan ont des connaissances en Mythe de Cthulhu, c'est juste assez pour leur permettre de mettre en garde leurs suivants contre ces voies. Il est possible que des mambos puissants connaissent un ou deux sortilèges bénins tirés du Grimoire mineur.

Baron Samedi

Baron Samedi fait partie panthéon traditionnel du vaudou. C'est le seigneur de la mort et le maître de la nécromancie et de tout ce qui est macabre. Il est généralement décrit sous les traits d'un grand homme noir dont la figure est peinte d'un crâne grimaçant. Il porte un chapeau haut de forme et une queue-de-pie. Peu d'adeptes du vaudou soupçonnent que sa véritable identité, très étrangère, est celle de Nyarlathotep, le chaos rampant. Baron Samedi est vénéré aux côtés des autres loa et des esprits de cette religion. Les meurtres et la magie nécromantique, comme la création de zombies, doivent être approuvés par Baron Samedi avant leur réalisation. Le baron préfère des offrandes en coqs noirs, en rhum et en tabac ; on ne peut l'invoquer que dans un cimetière.

Le tarot

Marie Jérôme est une femme noire dont les ancêtres étaient des esclaves. C'est une femme corpulente, au joli visage, portant des bijoux en or. Les investigateurs peuvent trouver sa salle de lecture à l'arrière d'une boulangerie. Après avoir traversé la boutique, les investigateurs se retrouvent dans une petite pièce entourée de rideaux, décorée de riches tentures colorées et de meubles en rotin. Plusieurs cages suspendues au plafond abritent des perroquets qui s'agitent furieusement quand des étrangers pénètrent dans la pièce. Des chandelles se consument un peu partout ici et la table de divination porte un pentagramme gravé dans son bois.

Marie sourit aux investigateurs tandis qu'ils rentrent. Elle a déjà rencontré Dirk Kessler et Guy Randall auparavant. Elle est surprise qu'ils soient revenus aussi vite – à moins qu'ils n'aient changé d'avis au sujet du tirage de la bonne aventure ? Elle leur demande aussi où leur ami se trouve, mais elle n'en dit pas plus – il s'agit d'un ami américain, un homme sérieux, officiel, qui n'a pas dit son nom. Elle veut parler de Guy Randall, mais les investigateurs peuvent être induits en erreur s'ils pensent que Marie pense à Medwin.

Si les investigateurs lui demandent de quoi ils ont pu parler la dernière fois qu'ils sont venus, Marie est gênée, mais elle leur rappelle qu'ils vinrent lui poser des questions sur le vaudou. Elle les avait renvoyés à un nommé Bruce Northeast, un anthropologue qui s'est immergé dans les coutumes du peuple haïtien, afin d'écrire un livre, pense-t-elle. Elle demande s'ils lui ont parlé. Si les investigateurs sont coincés, elle peut les envoyer chez Mama Joséphine. Lors de leur dernière visite, ils voulaient savoir si des cérémonies vaudous étaient organisées à Port-au-Prince, et elle leur indiqua que la *Fet Gede,* la fête des morts, est dans seulement quelques jours, les 1[er] et 2 novembre. Si on lui demande où se tiennent ces cérémonies, elle indique le Grand cimetière ; le festival, après tout, est dédié à Baron Samedi.

Les investigateurs qui ont raté l'indice les envoyant vers Marie peuvent trouver une publicité pour ses services de lecture des cartes dans l'un des journaux locaux.

Le tirage des investigateurs chez Marie

Les investigateurs ne s'étaient pas fait tirer les cartes la dernière fois qu'ils étaient venus et ils avaient dit à Marie tous les doutes – et le cynisme – qu'ils nourrissaient à l'égard de la voyance. Néanmoins, s'ils ont changé d'avis, elle peut leur faire un tirage avec joie, aujourd'hui même. Cela coûte 5 gourdes ($1). Elle ne peut effectuer qu'un seul tirage et les esprits des loa lui soufflent que la meilleure lecture se fera sur cinq cartes. Elle demande aux investigateurs de poser une question à voix haute tandis qu'elle bat les cartes, pour les aider à comprendre et à interpréter leurs découvertes. Les cartes leur diront leur passé, leur présent et leur futur, les obstacles qu'ils devront affronter et les conséquences de la chose si ces obstacles sont vaincus.

Le gardien doit bien comprendre que cela n'a aucune importance de savoir quel investigateur tire les cartes. C'est toujours de Dirk Kessler qu'il s'agit, quel que soit le fantôme qui s'assoit. Marie utilise un tarot Rider-Waite. Si le gardien possède un jeu de tarot, il pourra vouloir préparer les cartes à l'avance, afin de les sortir devant les joueurs tandis que leurs investigateurs vivront la lecture.

- **Première carte – le passé** : Marie explique que cette carte indique d'où viennent les investigateurs, ce qu'ils ont déjà appris et ce qu'ils ont déjà vécu. Quand elle retourne la lame, le *XIII, la Mort,* apparaît inversée. Le sens de cette carte est l'inertie et le manque d'espoir. Elle interprète cette carte en expliquant que les investigateurs sont dans une impasse ; ils ont littéralement perdu l'esprit et ne savent pas quoi faire. Elle sent qu'ils ont perdu quelque chose de très important, mais ils ont trouvé un moyen de se débrouiller malgré cette perte.
- **Seconde carte – le présent** : cette carte indique où se trouvent maintenant les investigateurs, à la fois physiquement et mentalement. C'est encore une carte inversée, le *XV, le Diable.* C'est une bonne chose, car elle signifie que les investigateurs ont maintenant l'esprit clair et serein, et que leur intellect veut dominer leurs instincts et leurs émotions. Marie dit qu'elle ne comprend pas cette carte. Dans un sens, l'intellect leur donne un grand pouvoir, l'énergie spirituelle de plusieurs personnes. Mais s'ils font confiance à leurs intuitions et à leurs sentiments, cette énergie, ce pouvoir intérieur, pourrait être perdue. Elle est incapable d'aller plus loin dans ses explications.
- **Troisième carte – le futur** : cette carte indique l'endroit où se trouveront bientôt

Marie Jérôme

APP	12	Prestance	60 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	12
Santé Mentale	80

Compétences

Art (lire le tarot)	85 %
Écouter	40 %
Psychologie	60 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues

Anglais	55 %
Français	50 %
Créole	60 %

Combat

Poing	35 %
dégâts 1D3+1D4	

les investigateurs, lorsqu'ils auront à faire un choix important, aux conséquences profondes. La carte retournée révèle le *XII, le Pendu*, retourné une fois encore. Marie explique que la carte représente l'égoïsme et l'égocentrisme. Pour vaincre, ils doivent ignorer les faux prophètes, se débarrasser de leurs peurs et ne pas être effrayés par les sacrifices, y compris de soi-même, pour le bien commun. Elle sent que les investigateurs cherchent quelqu'un et que cette personne est la cause de leurs problèmes actuels. Il faudra peut-être le laisser partir – elle ne peut préciser dans quel sens – s'ils veulent aller au bout de ce qu'ils sont venus faire à Haiti. Il faudra qu'ils abandonnent une partie d'eux-mêmes s'ils veulent réussir.

- **Quatrième carte – l'obstacle** : afin d'atteindre leurs objectifs, les investigateurs doivent surmonter l'obstacle représenté par la carte. Ils ne pourront réussir que si cet obstacle est correctement abordé. La lame révélée est le *dix de bâton*, inversé. Pour Marie, elle signifie que les investigateurs devront faire face à la trahison et à la perte ; les investigateurs se mentent à eux-mêmes et ce mensonge entraînera leur perte. Marie sent que les investigateurs ne pourront vaincre leurs ennemis que s'ils mettent un terme à ce mensonge.
- **Cinquième carte – les conséquences** : s'ils parviennent à surmonter l'obstacle, les investigateurs en récolteront les conséquences. La dernière carte découverte est le *dix d'épée*, mais cette fois elle n'est pas inversée. Cette carte inquiète Marie. Pour passer les difficultés, les investigateurs ressentiront douleur et angoisse, et ils tomberont au plus bas. Néanmoins, le pire sera passé et un grand bien pourra être accompli. Il y aura un abandon, mais cet abandon fera jaillir la vérité et la vérité permettra le succès.

Les investigateurs qui ont déjà récupéré une ou plusieurs cartes de Nyarlathotep peuvent reconnaître le même motif dans les cartes tirées par Marie. Si on montre à Marie l'une de ces lames, elle se méfie d'elles, refuse d'y toucher et se signe quand elle les regarde pour la première fois. Elle n'est ni surprise ni impressionner de voir qu'il s'agit des mêmes cartes ; elle sent que ces cartes sont maléfiques et ne peuvent que favoriser la chute des investigateurs. Elle leur conseille de détruire les lames et de ne pas toucher celles qu'ils pourraient encore trouver. Les investigateurs devront affronter leur côté sombre avant de revenir la voir

Incident dans la rue

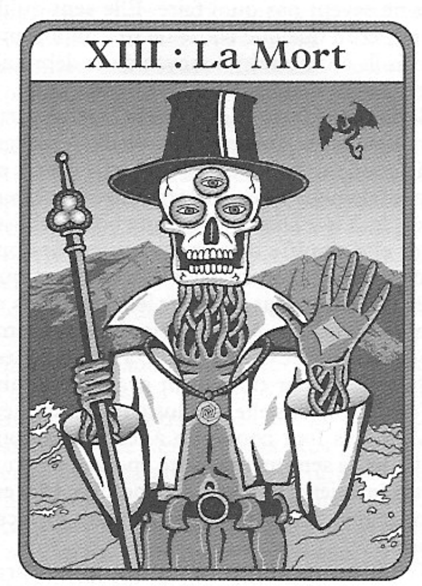
Tandis que les investigateurs se rendent d'un endroit à un autre, si possible dans une zone appauvrie, sale, de la ville, ils sont observés par un groupe de jeunes garçons noirs, des gamins des rues qui jouent entre eux avec un ballon de football. Tandis que les investigateurs passent près d'eux, les gosses s'arrêtent et les regardent. À ce moment, l'un des investigateurs marche dans une flaque de boue et salie ses chaussures et son pantalon. Si on approche des garçons, ils fuient dans une ruelle et disparaissent rapidement. Si l'un d'eux est attrapé, il ne parle que créole et supplie qu'on le libère. Les investigateurs se retrouvent bientôt entourés de dizaines d'hommes et de femmes qui n'apprécient pas qu'un de leurs gamins soit ainsi agressé.

Plus tard, les investigateurs repassent par ce même endroit pour retourner d'où ils viennent. Ils trouvent plusieurs des gamins qui enfoncent de larges clous de quinze centimètres dans le sol, dans les empreintes laissées par les investigateurs. Ils fuient, de nouveau, si on les approche.

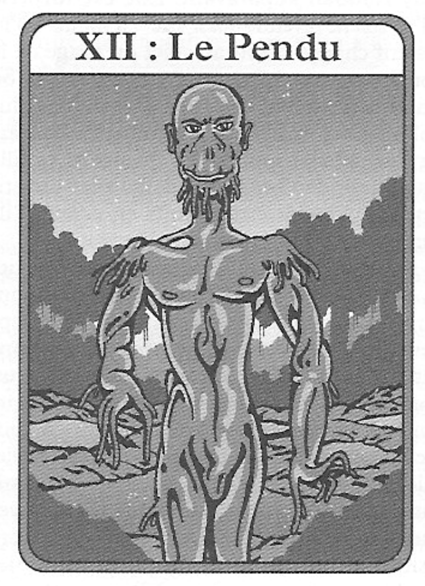
Les investigateurs qui réussissent un test de Sciences Occultes, ou qui consultent une bibliothèque, apprennent que le fait d'enfoncer un clou dans l'empreinte laissée par un fantôme permet de lier ce fantôme à cet endroit précis, afin qu'il ne voyage pas pour aller hanter d'autres endroits ou personnes. Néanmoins, laisser le clou ou l'enlever n'a ici aucune conséquence sur les investigateurs. Plusieurs personnes, dans ce scénario, peuvent aussi interpréter la signification de cette histoire – Marie Jérôme, Mama Joséphine ou Sébastien Sénégal, par exemple.

Marie Jérôme

Bien que Marie soit une tireuse de carte accomplie et une adepte du vaudou aux capacités psychiques puissantes, elle n'est pas une mambo. Elle a quelques connaissances sur le Mythe de Cthulhu et a entendu parler d'un culte vaudou dévoyé qui vénère une chose appelée l'Horreur Flottante. Chaque lecture du tarot lui coûte un point de magie.



Aide de jeu #7 : Tarot : La mort



Aide de jeu #10 : Tarot : Le Pendu

Le Dr. Bruce Northeast et sa demeure

Bruce Northeast est un anthropologue australien de l'université d'Adélaïde, venu en Haiti pour étudier les rituels vaudous. Il rencontra les investigateurs le vendredi 24 octobre pour parler du vaudou haïtien, les renvoya sur le texte des *Sombres sectes africaines*, à la Bibliothèque Nationale et leur offrit de les présenter à une mambo, Mama Joséphine. Les investigateurs expliquèrent à Northeast les éléments qu'ils avaient pu réunir sur un endroit appelé les étangs célèstes, dans les collines à l'extérieur de Port-au-Prince. Northeast fut extrêmement intéressé et partit lui-même à la recherche de l'endroit. Il y découvrit les étangs et vit la chose qui les hante, ce qui réduisit sa santé mentale à peau de chagrin. Il fuit, mais fut aperçu par la secte qui décida qu'il en avait trop vu. Northeast se barricada dans sa maison, trop terrifié pour en sortir. Deux jours plus tard, le mardi 28 octobre, les assassins de la secte le trouvèrent là et le taillèrent en pièce à coup de sabre. Son corps n'a pas encore été découvert. Il est toujours dans la maison, ainsi qu'indiqué plus bas.

Si Medwin et les agents du BRN suivent les investigateurs jusqu'au bungalow de Northeast et découvrent le corps, ils peuvent suspecter Kessler d'y être mêlé, mais ils en tirent rapidement des conclusions erronées – pour eux, le meurtre est lié aux ventes d'armes irrégulières des industries Sterling aux rebelles Haïtiens ; Medwin tente de mettre le meurtre sur le dos de Sénégal. Il peut arrêter les investigateurs pour les interroger à ce propos, mais en fin de compte, incapable de réunir des éléments probants, il les laisse partir.

La demeure du docteur Bruce Northeast est un bungalow sis au 50 rue Pacot dans le quartier de Pacot, loué pour la durée du séjour de Northeast à Haiti. Il a reçu des fonds pour douze mois d'étude et dix sont déjà passés. Le bungalow est entouré de palmiers, de bambous et d'une végétation tropicale luxuriante qui l'isole du voisinage – la raison pour laquelle le corps n'a pas encore été découvert.

Véranda : cette véranda en bois offre une belle vue sur la rue au travers des feuillages. Un coq décapité a été pendu à la porte. Son sang a coulé sous la porte. Un test de Sciences occultes permet d'identifier le coq comme une offrande traditionnelle à la divinité vaudou, Baron Samedi, tandis qu'un test de Mythe de Cthulhu permet de savoir que Baron Samedi est un aspect de Nyarlathotep. Les investigateurs qui réussissent un test de Trouver Objet Caché remarquent un symbole gravé dans la porte derrière le coq. Il s'agit d'un crâne stylisé portant une troisième orbite sur le front. C'est le sceau du culte de l'Horreur Flottante – ce que les investigateurs ont peut-être déjà découvert.

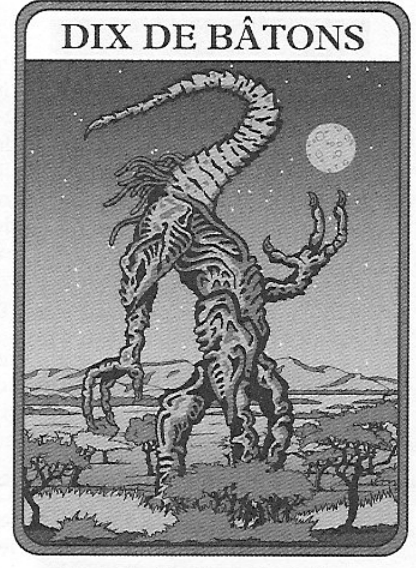
Il est évident que la porte a été forcée ; elle est de guingois et la serrure est défoncée. Plusieurs empreintes boueuses (mais sèches) indiquent que plusieurs hommes sont arrivés et sont partis d'ici. Un test de Pistage permet de déterminer qu'ils étaient trois colosses et qu'ils étaient pressés. Les traces se perdent dans la rue.

Pièce de vie : un mélange de séjour, de bureau, de bibliothèque et de cuisine. La pièce a été retournée, les étagères renversées, les meubles brisés, les tiroirs et le bureau vidés au sol et écrasés. Les investigateurs qui inspectent la pagaille et réussissent un test de Trouver Objet Caché peuvent en conclure que nombre d'objets ont été frappés par une grande lame, comme une épée. Une odeur de décomposition envahit la pièce, en provenance de la chambre.

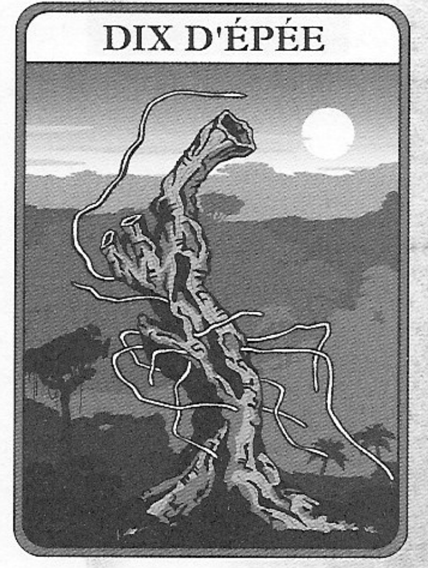
Il faut plusieurs heures pour fouiller la pièce tant c'est le foutoir. Les investigateurs qui réussissent un test de Trouver Objet Caché trouvent ce qui reste du journal de Northeast. Il faut trois heures pour le lire – il offre un test d'expérience en Sciences occultes et +1% en Mythe de Cthulhu, au prix de 1D3 SAN. Le journal relate les études de l'Australien sur la religion vaudou. Récemment, il étudiait une branche dévoyée vénérant un loa appelé l'Horreur Flottante, qui vient au monde au travers d'un individu spécial, préparé à

XV : Le Diable

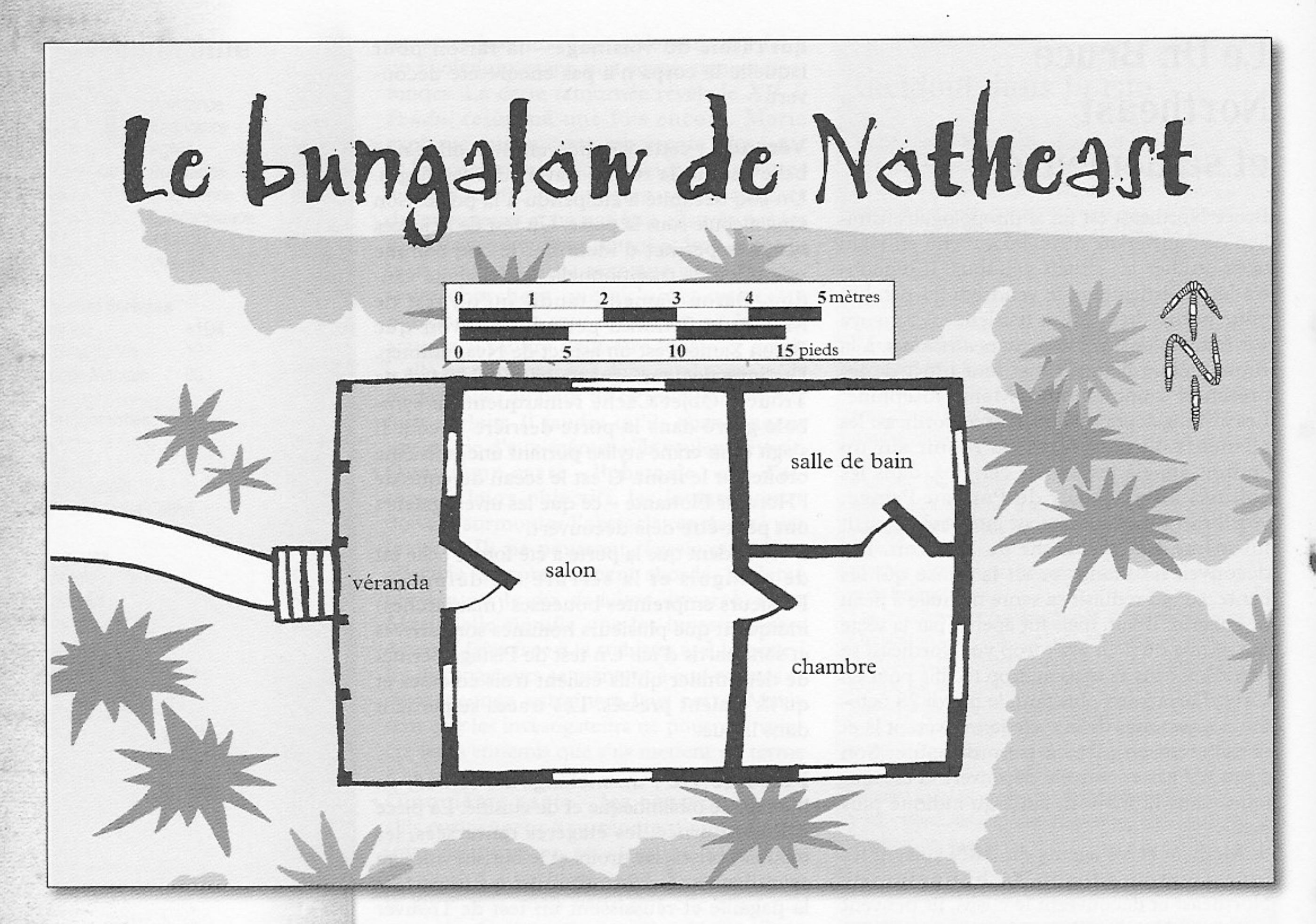
Aide de jeu #14 : Tarot : Le Diable



Aide de jeu #16 : Tarot : Dix de Bâtons



Aide de jeu #15 : Tarot : Dix d'Épée



l'avance pour la possession. Northeast demanda à ses divers contacts chez les adeptes du vaudou s'il pouvait assister à la cérémonie, mais aucun ne reconnut savoir quoi que ce soit à son propos. La seule personne qui connaissait la secte était Madame Joséphine, mais elle refusa d'accéder à sa demande. Ce n'est qu'après la visite des investigateurs, le 24 octobre, que l'anthropologue fut convaincu que cette secte était plus que ce qu'elle semblait être. Bien qu'il n'y ait pas de localisation précise des étangs célestes dans son journal, ils sont décrits dans la dernière entrée du journal de Northeast (*Aide de jeu #12*). On y trouve aussi l'adresse de Madame Joséphine.

Les investigateurs qui continuent à chercher et réussissent un test de Trouver Objet Caché trouvent la copie de Northeast du *Messager masqué*. C'est une version condensée du manuscrit arabe originel. S'ils cherchent la fable du guerrier ashanti et de la Pierre tranchante, donnez aux joueurs l'extrait du livre (*Aide de jeu #13*)

Parmi les autres livres, on peut trouver des titres comme *Fantômes parmi les vivants* ou *Mondes imaginaires et démence*. Le gardien devrait citer ces livres comme au hasard, pour illustrer les goûts de lecture de Northeast ; mais ces découvertes ne sont pas un accident ; l'esprit des investigateurs les a mis en exergue comme autant d'indices sur leur condition. Il faut deux semaines et un test réussi d'Anglais pour lire chaque titre en entier – bien trop de temps pour que les investigateurs puissent en faire usage ici. Si ces livres sont lus en entier, ils fournissent un test d'expérience en Sciences occultes pour le premier et en Psychologie pour le second.

Chambre : cette pièce est retournée comme le reste du bungalow. Le lit gît renversé contre le mur et l'odeur de décomposition est ici insupportable. Les investigateurs doivent réus-

Lundi 27 octobre

Après avoir rencontré James Sterling et son équipe d'enquêteurs, je me suis surpris à constater que je considérais, jusqu'à la nuit dernière, presque tout ce qu'ils m'ont raconté comme de simples mythes. Les étangs célestes dont ils m'ont parlé existent vraiment et le fils de M. Sterling a été enlevé et emmené là pour y être sacrifié au cours d'une cérémonie sanglante. Au début, je ne les croyais pas et je le leur ai dit, mais maintenant que j'ai vu les étangs célestes de mes propres yeux, je peux à peine imaginer l'ampleur des vérités qui se dissimulent dans les prophéties du culte de l'Horreur Flottante et le destin terrible qui s'abattra sur cette île s'ils arrivent à leur fin.

Les étangs célestes, situés au cœur d'une vallée cachée dans les collines à l'est de Port-au-Prince, défient toute explication rationnelle. J'ai vu Jack Sterling, le fils de James Sterling. Je n'ose pas coucher sur le papier tout ce qu'ils lui ont fait, car ma raison sombrerait si ma prose était trop claire et je perdrais certainement l'esprit. Ce que j'en dirai est que j'ai reconnu son malheur, parce que je peux maintenant voir combien il correspond aux descriptions faites dans le Messager masqué, notamment dans la fable du guerrier ashanti et de la Pierre tranchante.

Ils vont s'occuper du jeune Sterling, cela je le sais. C'est lié aux cérémonies de la Fet Gede, qui commencera le premier novembre et s'achèvera le lendemain. Est-ce que les véritables fidèles de l'Horreur Flottante se révéleront ? Conduiront-ils Jack Sterling dans les collines pour qu'il soit sacrifié comme l'affirme son père ? Peut-il encore être sauvé ? On ne peut que l'espérer.

Mais cela ne sera probablement pas le cas. Car j'ai vu ce qui rôde dans les eaux vertes des étangs célestes. C'est cette forme qui abolit tout mon courage et me vit fuir en hurlant dans la nuit.

Aide de jeu #12 : Dernière entrée dans le journal du docteur Northeast

sir un test d'Endurance ou avoir la nausée et vomir, incapables d'approcher plus. Sous le lit, on découvre le corps de Northeast, découpé en morceau et pourrissant dans la chaleur tropicale. La scène provoque une perte de 0/1D4 SAN.

Les investigateurs peuvent fouiller le corps pour trouver des indices. Mais il s'agit d'un piège. L'investigateur qui s'attelle à la tâche doit réussir un test de Trouver Objet Caché et un autre d'Agilité pour ne pas être surpris par une douzaine de tarentules laissées se faire un nid dans le corps par les assassins du culte de l'Horreur Flottante. La victime est mordue par une tarentule (POT 6, un point de dégâts toutes les dix minutes). La morsure est douloureuse mais pas fatale. Si les investigateurs se débarrassent des tarentules, ils ne trouvent rien de valeur sur le corps.

Salle de bain : comme le reste de la maison, la pièce a été vigoureusement saccagée. On n'y trouve rien d'intéressant.

Labadie Import/Export

On peut trouver les entrepôts de Labadie Import/export le long des quais affairés au nord-est de Port-au-Prince. Là, des sacs de sucre, de café et de riz attendent d'être chargés dans les cargos et envoyés aux États-Unis. Durant ce temps, des caisses sont déchargées des navires, apportant des textiles et des pièces de machines pour toute l'île. Les entrepôts et les quais sont agités, des dizaines de mulâtres chargent et déchargent plusieurs navires et camions.

Le propriétaire est un mulâtre nommé Francis Métraux – un homme en maillot de corps, fumant le cigare, qui sait que le temps c'est de l'argent et qui ne quitte jamais des yeux ses dockers qui travaillent de l'aube au crépuscule six jours par semaine. Il refuse de divulguer quoi que ce soit aux investigateurs à moins qu'ils ne produisent le manifeste d'embarquement trouvé dans la chambre de Sterling et de O'Neil – lui prouvant qu'ils ont le droit de lui poser des questions. Il n'y a

Le guerrier ashanti négocie mal avec le gardien de la Pierre tranchante

Je ne sais pas pourquoi je vins en possession de la pierre tranchante, trouvée abandonnée sur les rives d'une rivière en crue comme je rentrais chez moi après une grande guerre dans le nord. Elle attira mon attention, grande comme une main, verte aux reflets huileux. Mon estomac se serra quand je la ramassais, mais ses gravures me fascinèrent, des motifs cunéiformes similaires à celles qui décorent les statues de Clulu et de Tsadogwa si nombreuses sur ce continent. Tandis que je passais le doigt sur son fin tranchant, le sang perla. La douleur me frappa, un brasier qui enflamma mes tripes. Je laissai tomber la pierre, la maudis et repris mon chemin, seulement pour sombrer dans l'inconscience.

Je me réveillai dans un labyrinthe sombre et humide, aux senteurs de mort et de feu. L'air portait le bruit d'une rivière impétueuse et le son de voix distantes. Je ne savais pas où je me trouvais. J'avançais pourtant, perdu, confus, jusqu'à ce que la terreur se saisisse de mon âme et que mon cœur saigne d'une blessure qui n'était pas physique. Bientôt, j'oubliai qui j'étais et d'où je venais. Bientôt, je trouvai un chemin vers la liberté, vers un rivage immense et une mer immobile. Si le ciel était aussi noir que la nuit, nulle étoile ne brillait au firmament et son éclat me brûlait les yeux. Je contemplais une sphère noire qui était le soleil aux ombres surnaturelles.

Sur les rives de la mer, je trouvai trois maisons circulaires en pisée, comme celles de mon peuple. La lumière noire qui tombait du ciel m'aveuglait toujours, mais ma vision fut obscurcie par l'apparition d'un homme. Grand et mince, il marcha vers moi, avec une élégance et un maintien inconnu des hommes. Quand il arriva à mes côtés, je vis que son visage était un crâne portant trois yeux humains. Son éclat surnaturel provenait de l'orbite dans son front, la source de son pouvoir.

« Ferme tes oreilles, mon guerrier ashanti. » Sa voix résonna dans ma tête. « Je suis le gardien de la Pierre tranchante et tu es ici maintenant pour négocier avec moi. »

Ma bouche s'ouvrit car je désirais plus que tout répondre à cet homme, cet aspect du Messager masqué, et pourtant je ne trouvais aucun mot et aucune réponse digne de sa puissance.

« Ferme ta bouche, mon guerrier ashanti. » Ses mâchoires sans lèvres ne bougeaient pas et pourtant ses mots étaient aussi clairs que mes mains si je les avais portés alors à mon visage. « Je sais ce que tu veux. Tu souhaites rentrer dans ton monde. Même si là tu seras encore mien. »

Je hochai la tête, conscient que le gardien de la Pierre tranchante connaissait mes pensées les plus profondes mieux encore que moi. Mes deux femmes, mes trois fils, mes cinq filles, dix-huit vaches, quarante-huit chèvres et trois cents poules attendaient le retour du patriarche de la maison, et ils me manquaient tous autant. Aussi allais-je passer un accord, sachant que le prix à payer serait terrible, pour peu que je puisse toucher la peau de mes bien-aimés une fois encore.

« Ferme tes yeux, mon guerrier ashanti. » Et je fis ainsi qu'il me le commandait. Et il me toucha le front et je sus que tout ici commencerait. C'est là qu'il reviendrait encore, pour régner et détruire, et apporter le chaos à la terre et aux gens. « Nous nous rencontrerons encore, bien assez tôt. »

Je m'éveillai, sur les rives de la rivière en crue, la pierre tranchante encore férocement enfoncée dans ma main, là où elle m'avait coupé. Déjà de noires écailles se formaient autour des plaies de la blessure. Cela avait commencé et je savais qu'il fallait que je fuie, que je retourne auprès des miens jusqu'à ce que la fin des temps vienne pour moi.

Je négociais mal certainement, mais le Messager masqué n'aurait rien accepté d'autre.

Aide de jeu #13 : Une fable tirée du messager Masqué

Nouvel ouvrage du mythe

Où que nous allions, Nyarlathotep est déjà passé, bien avant notre venue au monde, et il continuera à parcourir ces chemins bien après que nous avons été oubliés et que nos corps ne sont plus que poussière.

Sharinza, *Le Messager masqué*, 1726

C'est une traduction en anglais de l'original, écrit en marocain du dix-huitième siècle par une femme nommée Sharinza. Le texte possède le style des *Mille-et-une nuits*. Le manuscrit original contient cinq cents fables tournant autour d'une divinité appelée le Messager masqué, un aspect de Nyarlathotep. Chaque conte est superbement illuminé par des images néanmoins dérangeantes. Les contes sont assez effrayants comme cela, même sans le support visuel, avec leurs thèmes apocalyptiques – et aucun des protagonistes ne semble jamais trouver une issue satisfaisante à ses soucis.

Le Messager masqué – dont la forme est tour à tour mâle et femelle – prétend aider et assister des hommes et des femmes éparpillés au travers du Moyen-Orient et de l'Afrique, pour finalement les corrompre, les humilier et finalement les profaner. Certains des protagonistes sont nommés – le pharaon égyptien Nephren-Ka, la reine des goules Nitocris, le chef tribal d'une secte cannibale du Congo Shunga-Zu ou Abdul Alhazred, le sorcier syrien qui écrivit le Al-Azif un millier d'années plus tôt. D'autres aspects de Nyarlathotep sont mentionnés, comme Ahtu ou le Ver spirale, l'Horreur Flottante, la Langue sanglante, le Pharaon noir ou Nyarlatophis.

C'est une femme appelée Sharinza qui écrivit le livre. Des recherches préliminaires révèlent qu'il s'agissait d'une concubine de Moulay Ismail, alors sultan du Maroc. Elle menait une double vie – elle était aussi la grande prêtresse d'un culte connu seulement des femmes musulmanes, la Sororité du Messager masqué. On dit qu'elles étaient profondément influencées par le Al-Azif, dont le manuscrit arabe donna naissance à deux Necronomicons en anglais et à des traductions dans au moins six autres langues.

L'édition en langue anglaise trouvée dans le bungalow de Northeast fut établie par le professeur Samuel Colbridge, jadis conservateur au British Museum. Après la mort mystérieuse de Colbridge à Arkham, Mass., les extraits manquants du livre furent ajoutés et annotés par Rudolph Pearson, professeur de littérature médiévale à Columbia et finalement publiés en 1930. Vous pouvez vous reporter aux *Secrets de New York* pour en apprendre plus sur le professeur Pearson.

Le Messager masqué est le guide le plus complet sur le mythe de Cthulhu en Afrique. Les contes se passent essentiellement en Afrique du nord, en Égypte, au Moyen-Orient, en Afrique de l'ouest, sur la terre des Masaï, sur la côte swahilie et au Congo. Les histoires parlent de lieux fabuleux et perdus, comme le temple du Messager masqué dans le Sahara occidental, Nyargho dans les forêts ituri en Ouganda ou Irem en Arabie. Un aspect particulier de ce livre est le nombre de références à des cités et à des lieux des Terres des Rêves, décrits comme s'il s'agissait de lieux réels dans le monde éveillé.

Bien entendu, la Sororité du Messager masqué est liée au culte global de Nyarlathotep à travers le monde, et les cultes du Ver spiralé, de la Langue sanglante, de l'Horreur flottante ou du Pharaon noir sont souvent signalés.

Le Messager masqué – traduction anglaise depuis l'arabe par Colbridge et Pearson. Columbia University Press, 1930.

Complexité : Délicat (30%)
Durée : Semaines
Mythe de Cthulhu : 2
SAN : 2
Sortilèges : Contacter le Messager masqué (Nyarlathotep), Contacter les goules, Enchanter un Signe des Anciens.

Docker typique de chez Labadie

APP	10	Prestance	50 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	05	Connaissance	25 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de Vie 15
Santé Mentale 55

Compétences
Athlétisme 25 %
Discrétion 30 %
Écouter 25 %
Se cacher 25 %
Trouver Objet Caché 35 %

Langues
Anglais 10 %
Français 20 %
Créole 65 %

Combat
- Poing 60 %
  dégâts 1D3+1D4
- Couteau 20 %
  dégâts 1D4+2+1D4
- Barre à mine 15 %
  dégâts 1D6+1D4

pas d'aide de jeu pour ce manifeste, juste une référence orale à transmettre aux joueurs concernant des pièces de machines agricoles. Quand il voit le manifeste, il s'anime, rappelant qu'il a gardé la cargaison plus longtemps déjà que les quelques jours que lui demandait Sterling. Il dit que les investigateurs sont chanceux : considérant ce qu'il avait lu dans les journaux, il pensait que Sterling était mort et il avait déjà prévu de se débarrasser des caisses à son seul bénéfice. Les *Yanks* (le BRN) ont traîné autour de l'entrepôt et il ne veut pas qu'ils reviennent. Il doit se débarrasser rapidement de la marchandise, avec ou sans les investigateurs.

Ces derniers ont la permission de vérifier le lot. Il y a soixante caisses en bois et chacune comporte dix carabines .30-06 et cinquante munitions pour chaque fusil. La puissance de feu contenu dans le chargement est plus que suffisante pour déclencher une petite guerre. Et rien de tout ça n'a à voir avec de l'équipement agricole listé sur le manifeste.

Quel que soit le nombre de caisses qu'ils ouvrent, les investigateurs découvrent une autre carte de tarot punaisée entre deux planches (*Aide de jeu #15*). Un test de Sciences occultes permet de déterminer qu'elle signifie Clarté et compréhension. Un test de Mythe de Cthulhu permet d'identifier un aspect de Nyarlathotep originaire d'Afrique du nord. Si les investigateurs ont parcouru le *Messager masqué*, ils reconnaissent le messager dans cet aspect féminin du dieu, dont le but est de provoquer la chute de ses victimes en leur révélant des secrets profonds quant à leur propre personne. Métraux n'a aucune idée de l'origine de la carte.

Métraux connaissait le véritable contenu des caisses avant leur ouverture ; il a déjà fait passer des cargaisons en contrebande pour les industries Sterling. Si on lui demande à qui elles étaient destinées, il n'en sait rien mais il soupçonne Sébastien Sénégal. Il ne donnera pas l'adresse de ce dernier, mais peut faire passer le message que les investigateurs le recherche. Si Métraux ne se débarrasse pas des armes dans les vingt-quatre heures, il les vendra à quelqu'un d'autre ou les jettera à la mer. Dans tous les cas, il veut une allonge de $300 pour garder les armes jusque-là – il prend des risques considérables. Un test réussi de Négociation permet de réduire le prix à $150. Sans paiement, il ne rend pas les armes.

Les investigateurs peuvent décider de pénétrer par effraction dans les entrepôts de Labadie. Un ouvrier monte la garde toutes les nuits, en plus de son travail de la journée. Les serrures peuvent toutes être crochetées avec un test de Métier : serrurier ou un test de FOR contre une FOR de 15. Le bureau de Métraux contient un coffre-fort qui peut aussi être ouvert (test de Métier : serrurier ou FOR contre FOR 35). Sinon, les investigateurs peuvent emporter le coffre (TAI 6) et essayer de l'ouvrir de force plus tard (on considère qu'il a 40 points de vie et une armure de 20). À l'intérieur, les investigateurs peuvent trouver $500 en liquide et, parmi d'innombrables adresses professionnelles et personnelles sans intérêt, celle de l'entrepôt secret de Sébastien Sénégal dans les environs de la Saline. Si quelque chose manque dans son bureau,

Métraux prévient Sénégal qui envoie ses hommes après les investigateurs.

Basse politique

Si Medwin et le BRN découvrent les armes, les Marines postent rapidement des gardes autour de la cargaison et celle-ci est déplacée et détruite quelques jours plus tard – Métraux peut aussi prévenir les Américains, préférant cela à un passage en prison. Il peut aussi avoir donné une partie de la cargaison à Sénégal et laissé le reste aux autorités pour leur donner un semblant de victoire.

Sans les papiers adéquats, l'importation d'armes en Haiti est un crime, mais leur exportation depuis les États-Unis n'est pas illégale en soit. L'ambassade des États-Unis enverra une plainte à Washington concernant l'incapacité des industries Sterling d'observer les règles et demandera que l'entreprise soit avisée qu'elle ne doit pas miner la politique étrangère américaine. Les cadres de Sterling acceptent de faire une croix sur les fusils. Rien d'autre ne se passe durant un an, puis la Grande Dépression engloutit les industries Sterling, encore affaiblies par l'absence du père et du fils et la compagnie disparaît.

Francis Métraux

Francis Métraux est un mulâtre. S'il sait qu'il doit travailler dur pour que lui-même et ses ouvriers puissent entretenir leurs familles, il n'en est pas moins un patriote qui s'oppose à l'occupation américaine de son pays. Oui, Métraux reçoit des pots-de-vin considérables pour faire passer de la contrebande jusqu'aux rebelles, mais il ne se considère pas comme un criminel. C'est d'abord un libérateur.

Physiquement, l'homme est grand, musclé, la peau noire. D'aucuns pourraient dire qu'il est beau malgré ses vêtements sales et ses mâchoires mal rasées. Mais il a l'esprit criminel et il n'est pas contre le fait de malmener quelqu'un pour s'assurer que ses affaires ne soient pas compromises.

Sébastien Sénégal et les Cacos

Haiti est un pays qui connaît une longue tradition de conflits et de luttes internes. Durant la plus grande partie de son histoire, les combats pour prendre le pouvoir du pays opposèrent les mulâtres et les noirs les plus riches, tandis que les paysans restaient politiquement assez inactifs. Néanmoins, au cours des dernières décennies, une nouvelle classe de paysans a émergé, des rebelles armés devenus assez puissants pour trouver des fonds et organiser des groupes de combat contre les forces d'occupation américaines. Les paysans sont connus sous le nom de *picquets* ou de *cacos*. Entre 1918 et 1920, ils menèrent la rébellion cacos qui, si elle ne parvint pas à chasser les Américains du pays, se révéla coûteuse au gouvernement des États-Unis. Au même moment, les Cacos unirent le peuple haïtien, nourrirent sa fierté, renforcèrent leurs croyances dans leur héritage africain et les aidèrent à retrouver la foi dans le vaudou.

Sébastien Sénégal est l'un des meneurs des Cacos et il a prévu de conduire de nouvelles actions contre les occupants américains. Il a besoin d'arme pour ce faire ; sur ordre de ses supérieurs, il a acheté des armes aux Industries Sterling. Malheureusement, avec les problèmes auxquels doit faire face la famille Sterling, ces armes n'ont pas encore été livrées. Aussi, les investigateurs, même contre leur gré, sont mêlés au conflit politique. Est-ce qu'ils donneront les armes (qui peuvent être utilisées contre des citoyens américains) à Sénégal en échange d'informations sur les étangs célèstes ou resteront-ils en dehors de ces histoires en se débrouillant par eux-mêmes.

Les investigateurs peuvent être amenés à rencontrer Sénégal par de multiples voies. Dans les bureaux de Labadie Import/Export, Métraux a l'adresse de l'entrepôt dans son coffre-fort. Le major Llyod Medwin peut aussi donner cette information aux investigateurs s'ils tournent en rond (bien que l'histoire présume que ce sont les investigateurs qui mènent Medwin et le BRN à Sénégal et non l'inverse). Enfin, les investigateurs peuvent passer une demi-journée dans la rue à faire passer le mot qu'ils veulent rencontre Sénégal. Laissez-les effectuer un test de Baratin et de français ou de créole. S'ils réussissent les deux tests, le mot arrive aux oreilles de Sébastien Sénégal et un rendez-vous est organisé pour la nuit même (un message est laissé à leur hôtel leur indiquant l'heure et l'endroit) ; si les deux tests sont ratés, Sénégal entend bien parler

Incident dans une chambre d'hôtel

Cet incident arrive durant une période où les investigateurs subissent une autre perte de conscience. Si possible, le gardien devrait profiter d'un moment où le groupe s'est séparé et devrait faire jouer l'incident au groupe qui ne comprend pas Dirk Kessler.

Laissez ce groupe conclure une rencontre près de la fin du premier jour d'investigation. Ils s'éloignent de là. Il fait de plus en plus sombre. Des Haïtiens noirs les regardent avec méfiance depuis l'autre côté de la rue. Des chiens efflanqués aboient après eux. Les yeux brillants de silhouettes indistinctes se détachent de l'obscurité de couloirs ouverts sur la rue et observent les étrangers avec plus d'insistance qu'ils ne devraient.

Tandis que les investigateurs se pressent, ils remarquent soudain que leurs poches sont collantes et humides. Un examen approfondi révèle que leurs poches sont pleines de sang et qu'eux-mêmes sont en train de saigner. Si leur chemise est saturée de sang, les investigateurs ne remarquent aucune blessure sur leur corps (l'événement déclenche une perte de 0/1D3 SAN).

Puis les investigateurs découvrent des papiers dans leurs poches. Ce sont leurs passeports, souillés. Les photos sont blanches ; rien que des silhouettes noires qui les fixent en retour là où devraient se trouver leurs portraits. Si les investigateurs tentent de voir un reflet d'eux-mêmes – dans une flaque, un miroir, une fenêtre sombre – ils ne peuvent distinguer que la même face noire. Encore une fois, le gardien est encouragé à mettre en scène l'incident de manière à ce que Kessler ne soit pas directement concerné. Les investigateurs souffrent d'une perte de 1/1D4 SAN.

Avant qu'ils puissent réagir, ils se réveillent tous d'un coup dans les chambres de l'hôtel Oloffson, y compris Kessler. Les coups à la porte sont ceux du room service qui livre un petit-déjeuner commandé une demi-heure plus tôt. Il est sept heures du matin. Ils ne sont pas couverts de sang, ne sont pas blessés et leurs passeports sont parfaitement normaux.

Personne ne se rappelle comment ils sont rentrés à l'hôtel la nuit dernière.

Francis Métraux

29 ans, propriétaire de Labadie Import/Export

APP	14	Prestance	70 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	07	Connaissance	35 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	50

Compétences

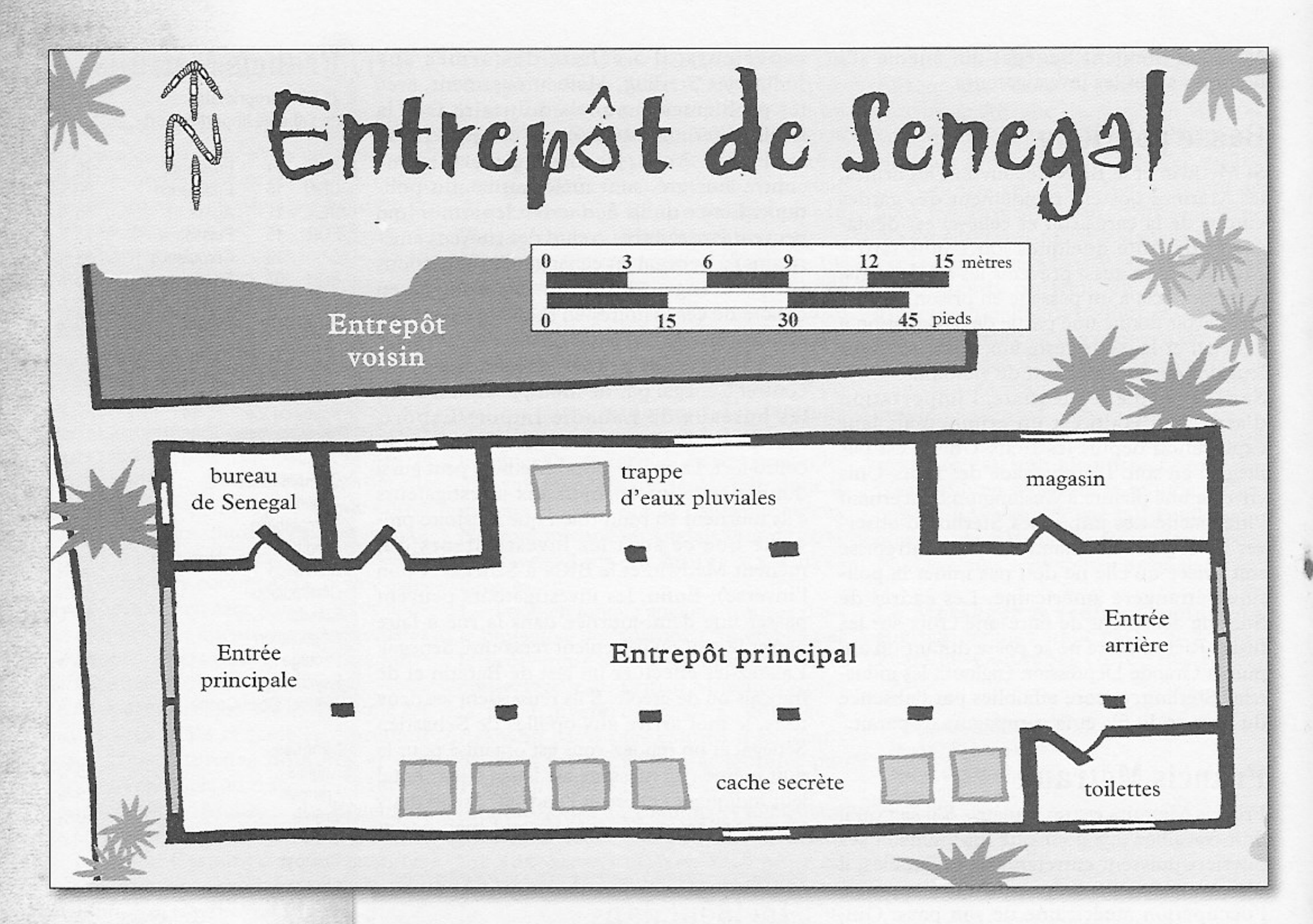
Athlétisme	30 %
Comptabilité	30 %
Crédit	20 %
Discrétion	30 %
Dissimulation	65 %
Écouter	50 %
Négociation	60 %
Pilotage	40 %
Psychologie	30 %
Trouver Objet Caché	65 %

Langues

Anglais	55 %
Français	75 %
Créole	60 %

Combat

- Poing 65 %
  dégâts 1D3+1D4
- Couteau 45 %
  dégâts 1D4+2+1D4
- Revolver .38 30 %
  dégâts 1D10



Crocodile du collecteur d'eaux pluviales

CON	22	Endurance	99 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	30	Puissance	99 %
TAI	28	Corpulence	99 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+3D6
Points de Vie	25
Mouvement	6/8 nage

Compétences

Discrétion	60 %
Glisser élégamment dans l'eau	75 %
Se cacher	70 %

Combat

Morsure 50 %
dégâts 1D10+3D6
Armure : peau épaisse 5

des investigateurs, mais il se trompe sur leurs intentions et il est persuadé que ce sont des agents du FBI en route pour l'arrêter. Il se lance à leur poursuite, mais cette fois c'est pour les enlever et les interroger dans son entrepôt.

L'entrepôt des cacos

L'entrepôt de Sébastien Sénégal est un bâtiment anonyme sur le boulevard La Saline, aux limites du quartier du même nom. De l'extérieur, il n'est guère différent des dizaines d'autres entrepôts sur ce tronçon de voie. Il semble que de la farine y soit entreposée, mais le bâtiment n'a pas été utilisé pour cela depuis bien longtemps. Deux rebelles cacos montent la garde jour et nuit à l'extérieur. Toutes les portes extérieures possèdent la même FOR de 30, bien qu'on puisse tenter de les crocheter. Les barreaux en métal qui ferment les fenêtres ont une FOR de 40.

Entrepôt principal : si un échange de coup de feu devait éclater dans l'entrepôt, d'innombrables caisses et tonneaux fournissent d'amples couvertures. Quelques vitres crasseuses laissent passer une lumière faible. On y trouve aussi deux Ford T et un petit camion garé non loin de l'entrée.

Les investigateurs qui réussissent un test de Trouver Objet Caché peuvent remarquer qu'un bon nombre de lattes de parquet sont fausses et qu'on peut les enlever pour révéler des caches secrètes, sans doute pour des armes ou même des personnes. En dehors de quelques carabines .30-06, on y trouve plusieurs dizaines de revolver .38, une masse de couteaux et de machettes et trois mitrailleuses Thomson.

L'un des faux planchers donne sur un collecteur d'eaux pluviales qui mène sur l'océan. Sénégal se débarrasse ici des corps des intrus surpris à traîner autour de l'entrepôt ou des traîtres à l'organisation. À cause de la présence régulière de corps, un crocodile s'est installé ici. Sénégal menace de livrer ses prisonniers à la créature s'ils ne coopèrent pas avec lui, en les attachant et en les descendant doucement grâce à un treuil dans le collecteur. Si l'entrée du collecteur reste ouverte, il y a 10% de chance par minute que le crocodile monte dans l'entrepôt à la recherche de nourriture.

Bureau de Sénégal : le bureau contient une table, un meuble classeur et un coffre-fort (FOR 50) – un serrurier doit obtenir une réussite particulière pour l'ouvrir. Le coffre contient environ $200 en liquide, quelques bijoux en or d'une valeur d'une centaine de dollars et les adresses de plusieurs membres des Cacos à travers le pays. La liste est tout de même codée et il faut réussir un test de Cryptographie pour la lire. Medwin et le BRN paieraient cher pour mettre la main sur ces informations. Sur la table, on trouve des livres de compte qui sont des faux – comme le révèle un test de Comptabilité et de Français. Les livres suggèrent que des marchandises (du sucre et de la farine, essentiellement) transitent par ces entrepôts, mais ils dissimulent en fait les transactions d'armes à destination des Cacos. Les clefs dans le tiroir permettent d'ouvrir portes et fenêtres de l'entrepôt.

La chose la plus intéressante ici est certainement le crâne d'un homme adulte – possédant une orbite vide pour un troisième œil. Un test de Biologie, de Médecine ou de Sciences naturelles révèle qu'il ne s'agit pas d'un faux,

bien que la ligne des mâchoires soit sans doute plus proche de celle des lézards. Le gardien peut imposer la perte d'un point de SAN face au crâne si l'on rate son test de santé mentale.

Deuxième bureau : ce bureau est pratiquement vide. Il sert de salle de repos pour les ouvriers, où ils boivent du café et du rhum et déjeunent le midi.

Salle de bain : fonctionnelle et peu plaisante.

Réserve : c'est là que sont détenus des investigateurs, enchaînés au mur par des menottes (FOR 20). Ils peuvent aussi être interrogés dans cette pièce, ce qui peut inclure la perte de 1D3 points de vie à cause de la douleur. Les investigateurs qui refusent de coopérer avec Sénégal se voient menacés d'aller nourrir le crocodile, bien qu'il soit peu probable que Sénégal aille jusque-là.

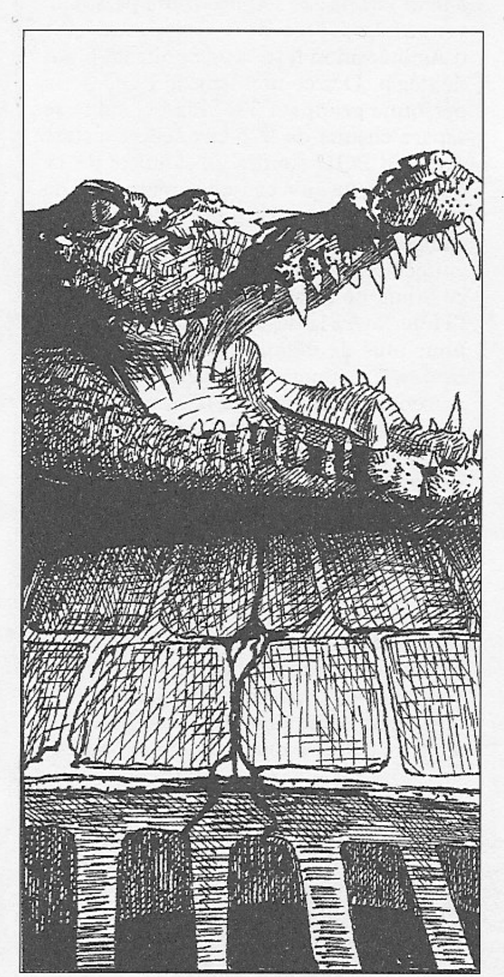
Ce que sait Sénégal

D'une manière ou d'une autre, Sénégal veut parler aux investigateurs – dans le but premier de récupérer ses armes. Jusqu'à ce que les armes soient à l'abri dans son entrepôt, il refuse de discuter d'autre chose. Sébastien ne sait pas que Métraux a ses armes – il faut qu'il en discute avec les investigateurs pour faire le lien – mais quand il le découvre, il évite d'aller sur le port, de peur de se faire repérer par les agents du gouvernement américain.

Si les investigateurs parlent du culte de l'Horreur Flottante ou si Sénégal en vient à douter qu'ils s'intéressent au culte, il sera franc. Il peut leur dire que la secte est extrêmement dangereuse et s'ils affirment être vaudou, ça n'en est certainement pas. Il a croisé leur chemin une fois, mais il ne le fera plus jamais. Son frère Miguel paya le prix de cette erreur. Il leur montre alors le crâne aux trois orbites. Ceci, dit-il, était mon frère. Il y a longtemps, Miguel trouva un objet qui avait de la valeur pour la secte et cet objet le transforma en monstre. Sébastien tenta de sauver son frère, mais la secte se lança à leurs trousses et récupéra Miguel – pas avant, cependant, qu'ils lui aient brisé les deux bras et l'aient prévenu de ne plus jamais se mêler de leurs affaires. À ce moment, Miguel avait déjà changé. Sa peau était devenue noire et écailleuse et il ressemblait plus à un lézard qu'à un homme. Le culte le considérait comme une sorte de Messie. Sébastien parvint finalement à mettre un terme aux malheurs de Miguel. C'était il y a sept ans. Quant à la pierre qui avait blessé son frère, il s'en débarrassa.

Si les investigateurs demandent l'aide personnelle de Sébastien, il refuse – il ne risquera pas sa vie contre le culte. Il ne sait pas ce que ce dernier manigance, mais on dit en ville que si la secte arrive à ses fins, Haiti sombrera dans un abysse de désespoir. S'ils demandent l'aide des Cacos, un test de Persuasion (et quelques arguments) peut le convaincre de leur donner deux hommes. Ces derniers les mèneront aux limites des étangs célèstes (à un peu moins d'un kilomètre du site), mais pas plus près. Sébastien peut éventuellement être convaincu de leur fournir quelques armes supplémentaires.

Si les investigateurs demandent une assistance supplémentaire ou des informations sur le culte, Sénégal les envoient à la fois à la tireuse de carte Marie Jérôme et à la mambo, Mama Joséphine. Il a les adresses des deux.



Sébastien Sénégal

Sénégal est un mulâtre d'âge moyen, à la peau marquée, des cheveux grisonnants et une expression amère ; il a des cauchemars à propos de ce qui est arrivé à son frère Miguel. Il boit trop de sirop de canne afin de tenir ces pensées à l'écart. Pourtant, malgré sa peur du culte de l'horreur flottante, Sénégal est un soldat compétent et il est respecté par ses hommes. Il croit fort dans un avenir où Haiti sera dirigé par des Haïtiens et permettra à tous de trouver des conditions de travail justes et équitables.

Mama Joséphine

Mama Joséphine est une prêtresse vaudou respectée, une mambo très connue à Port-au-Prince. Il est probable qu'elle connaisse plus de secrets liés au mythe en Haïti que n'importe qui et c'est la seule personne en ville que les gens vont voir lorsqu'ils ont des soucis avec des entités du mythe. Les investigateurs feront bien d'aller la consulter, bien qu'elle ne leur dira sans doute pas ce qu'ils auraient aimé entendre.

Elle habite derrière une blanchisserie, où une douzaine de jeunes femmes sont occupées à laver les costumes et les sous-vêtements de

Sébastien Sénégal

36 ans, meneur des rebelles cacos

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	61

Compétences

Athlétisme	40 %
Comptabilité	40 %
Crédit	10 %
Discrétion	50 %
Dissimulation	75 %
Écouter	40 %
Mythe de Cthulhu	03 %
Négociation	40 %
Pilotage	50 %
Psychologie	40 %
Sciences occultes	40 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues

Anglais	35 %
Français	35 %
Créole	70 %

Combat

- Poing 75 %
  dégâts 1D3+1D4
- Couteau 55 %
  dégâts 1D4+2+1D4
- Revolver .45 30 %
  dégâts 1D10+2
- Carabine .30-06 40 %
  dégâts 2D6+3

Rebelle Cacos typique

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	05	Connaissance	25 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme	40 %
Discrétion	40 %
Écouter	40 %
Se cacher	35 %
Trouver Objet Caché	35 %

Langues

Anglais	10 %
Français	20 %
Créole	65 %

Combat

• Poing dégâts 1D3+1D4	70 %
• Couteau dégâts 1D4+2+1D4	35 %
• Carabine .30-06 dégâts 2D6+3	30 %
• Mitrailleuse Thompson dégâts 1D10+2 en rafale*	30 %

* *Il n'y a que trois de ces armes disponibles*

leurs riches clients. Un garde du corps, un énorme gars appelé Jim, lit le journal aux femmes tandis qu'elles travaillent. Si Jim devait intervenir, utilisez les caractéristiques d'un rebelle cacos.

La chambre de Mama Joséphine est étroite, encombrée. Des perroquets s'agitent dans leurs cages au moment où les investigateurs rentrent ; des vertèbres de serpent cliquettent, suspendues à des cordelettes attachées au plafond. Les motifs serpentins, les croix catholiques et d'autres icônes religieuses décorent l'endroit. Plusieurs spirales et lignes sont tracées sur le sol près de l'entrée, pour tenir les esprits maléfiques à l'écart. Sur les étagères s'alignent poisson-lune séchés et bocaux de poudres.

Mama Joséphine accueille les investigateurs dès leur entrée, leur expliquant qu'elle les attendait. Elle leur demande rapidement s'ils lui ont apporté ce qu'elle a demandé. S'ils ont besoin d'un rappel, elle demande le papillon mort qu'ils ont trouvé dans la boite d'allumette. Elle est ravie de voir la boite mais n'explique rien de son objet quand elle la prend des mains des investigateurs. Comme Mama Joséphine va utiliser le papillon pour lancer un sortilège qu'il n'a aucun rapport avec ce scénario, laissons tout cela reposer dans les ombres du mystère.

Elle invite les investigateurs à s'asseoir et leur offre du café, puis leur demande comment ils vont depuis la dernière fois. Elle leur demande s'ils se sont déjà rendus aux étangs célestes, car elle a entendu des histoires à propos d'un groupe d'étrangers qui y seraient morts il y a quelques jours, et elle s'inquiétait que cela puisse être eux. Mais, maintenant qu'ils ont ramené son cadeau, elle est prête à les aider à vaincre le culte et à éliminer leur *bokor*, le Roi Kaliko.

Si les investigateurs lui demandent pourquoi le culte doit être détruit, Mama Joséphine leur explique qu'aussi longtemps qu'on peut se rappeler, la secte a terrorisé Haïti et continuera ainsi jusqu'à la fin des temps. Si le culte parvient à invoquer son dieu, Nyarlathotep, le chaos rampant aux mille aspects, il prendra alors le contrôle du pays et les ères de terreur que l'île a connues ne seront rien en comparaison. Personne n'a jamais proposé d'attaquer le culte jusqu'à présent, aussi elle les bénit et les remercie pour leurs efforts. Ce ne sera pas facile ; en fait, l'aventure sera incroyablement dangereuse. Afin de les aider dans cette noble quête, elle possède des charmes vaudou qui les protégeront.

Mama Joséphine leur montre une pierre tranchante contenue dans une boite protégée par un Signe des Anciens (la connaissance de l'enchantement permet de le reconnaître). Elle ne la touche pas elle-même, mais elle dit qu'elle l'a récemment récupérée et que le culte ne sait pas encore qu'elle est en sa possession. Ils n'hésiteraient pas à la tuer s'ils le savaient. Sans la pierre, ils ne peuvent atteindre les puissances qu'ils espèrent commander – c'est la Pierre tranchante qui coupa Jack Sterling, bien qu'elle garde le fait pour elle-même.

Les investigateurs ne parviendront à vaincre la secte que s'ils passent le sombre serviteur de la secte, celui qui hante les étangs célestes. Mama Jospéhine est convaincue que c'est cette créature qui a tué les étrangers dans les collines à l'est de Port-au-Prince. Le seul moyen qu'elle connaisse de passer la créature – elle est trop puissante pour être simplement tuée – est de la tromper. Il faut pour cela qu'un investigateur se coupe avec la pierre.

La Pierre tranchante

Elle émergea aisément du sol et la terre sèche libéra une pierre verte de la taille de la main. Quand il la vit pour la première fois, humide, il crut que sa couleur était de la mousse. Mais le vert et les reflets huileux étaient ses étranges attributs et quand il la regarda une fois de plus, les nausées et les vertiges revinrent. Henley allait la jeter au loin quand quelque chose dans les motifs sur la pierre l'arrêta. En regardant de plus près, il vit qu'elle était gravée de petits signes cunéiformes. Il fit courir ses doigts dessus, étudiant le tranchant acéré et se décida à l'emporter avec lui.

A.A. Attanasio, *The Star Pools*

C'est un objet magique puissant. Seules quelques-unes existent. Toutes furent détachées d'anciennes statues de pierre de Cthulhu et de Tasthoggua encore dressées en Afrique. Plusieurs de ces pierres sont connues en Afrique de l'ouest et une autre fut perdue dans une rivière près de la ville de New York. Celle-ci est la seule Pierre tranchante présente en Haiti. Le culte de l'Horreur Flottante tuera pour la récupérer, car elle est le seul moyen pour eux d'invoquer leur dieu, l'Horreur Flottante.

La pierre possède un trou à une extrémité, par laquelle on peut faire passer une cordelette afin de la porter en sautoir, bien qu'elle soit assez lourde. Les écritures peuvent être identifiées comme des glyphes de R'lyeh, grâce à un test de Mythe de Cthulhu. Traduites, elles signifient *Le frère de Cthulhu Nyarlat arrive pour nous libérer tous de cette tombe sinistre*. Toute personne tenant la pierre doit réussir un test d'Agilité, sinon il se coupe pour un point de dégât. Dès ce moment, le POU de la personne grimpe à 30. Si la personne se sépare ensuite de la pierre, elle constate que son POU tombe à la moitié de ce qu'il était, jusqu'à ce que la pierre soit de nouveau en sa possession.

Malheureusement, la personne qui s'est coupée commence alors à se transformer en avatar de Nyarlathotep, connu comme l'Hôte. Voyez la description de la créature pour plus de détails. Au bout de 1D10 heures, la victime tombe dans le coma ; on ne connaît aucun moyen d'inverser le processus. Les potions de Mama Joséphine peuvent repousser le processus de plusieurs jours, mais c'est tout.

C'est sur cette pierre en particulier, perdue par le culte depuis plusieurs décennies, que Jack Sterling s'est ouvert la main. Si le culte put récupérer le fils Sterling en train de se transformer, il ne parvint pas à retrouver la pierre, à son grand dam. Mama Joséphine la trouva la première et, connaissant sa nature, la cacha dans ses possessions. Elle aimerait la détruire, mais la pierre résiste à toutes les forces connues



Mama Joséphine

55 ans, mambo vaudou respectée

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	21	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	13
Santé Mentale	75

Compétences

Art :	
- Danse	45 %
- Percussions	65 %
- Chant	65 %
Négociation	70 %
Mythe de Cthulhu	24 %
Premiers soins	55 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	60 %
Sciences occultes	80 %
Persuasion	85 %
Pharmacologie	45 %
Psychologie	60 %

Langues

Anglais	70 %
Français	70 %
Créole	70 %
Espagnol	70 %

Combat

Poing	50 %
dégâts 1D3+1D4	

Armure : Mama Joséphine porte une amulette en or représentant un chat autour du coup. C'est un objet enchanté qui la protège des blessures tant qu'elle est chez elle, dans son humfor ou dans son salon de consultation, réduisant par deux toutes les chances pour la toucher.

Sortilèges

Contacter une divinité/loa, Contacter les esprits des morts, Signe des Anciens, Enchanter une chandelle, Enchanter une poupée, Enchanter un gri-gri, Enchanter un Ju-Ju, Enchanter un Wanga.

On partage ainsi son sang avec Nyarlathotep et la chose des étangs célestes considère dorénavant l'investigateur comme un ami, non comme un intrus. Avec un test réussi d'Intuition, il est même possible d'ordonner à la chose d'accomplir quelques actions utiles. Une fois que la chose aura été bernée, les adorateurs resteront passifs car ils n'auront aucune raison d'agir contre les investigateurs. Mama Joséphine ne dit rien sur les conséquences de la coupure et la création d'un nouvel Hôte. Néanmoins, les investigateurs qui ont lu le Messager masqué peuvent se douter qu'ils deviendront un canal pour le chaos rampant s'ils se coupent avec la Pierre tranchante. Mama Joséphine ne nie rien, mais elle ne connaît pas d'autres moyens pour résoudre le problème. Si les investigateurs réussissent, elle fera tout ce qui est en son pouvoir pour inverser le processus. En vérité, elle sait qu'il n'y a aucun remède et elle contactera Sébastien Sénégal pour que l'investigateur soit tué après la mission et avant que la transformation ne soit trop avancée. Rappelez-vous, cela n'a aucune importance de savoir quel investigateur s'inflige la coupure – elle les affecte tous, car ils ne sont qu'un même corps, mais seul le fantôme qui se coupe sentira qu'il a un plus grand POU. Reportez-vous à l'encart *La Pierre tranchante*.

Mama Joséphine peut néanmoins fournir aux investigateurs une potion qui ralenti les effets de la transformation. Elle leur donne une sorte de liquide clair dans un bocal fermé contenant des scorpions morts – son goût est affreux, mais il empêche l'investigateur de tomber dans le coma, le premier pas vers la transformation, au moins pendant plusieurs jours.

Les investigateurs vont sans doute hésiter ; Mama Joséphine leur demande de se sacrifier pour le bien de tous. Elle insiste sur le fait qu'ils pourraient réussir sans se couper, mais qu'elle en doute tant la créature des étangs célestes est puissante. Elle n'a jamais rencontré personne ayant le courage de se dresser contre le culte et de faire ce qui doit être fait. Elle espère qu'ils auront ce courage.

Mama Joséphine leur indique le chemin des étangs célestes, mais elle leur conseille de ne pas s'y rendre avant l'après-midi du 2 novembre, car c'est à ce moment-là que la secte conduira la prochaine cérémonie où l'Hôte sera présent. Joséphine reconnaît que l'Hôte est le fils de James Sterling, mais il n'est plus qu'un canal par lequel l'Horreur Flottante viendra. Dans la nuit du 2 novembre, durant la cérémonie, le culte sacrifiera l'Hôte et libérera Nyarlathotep. Le seul moyen de tuer l'Hôte est de le poignarder ou de lui tirer dans le troisième œil, car c'est là que se dissimule le germe qui lie l'Hôte et l'Horreur Flottante. Détruisez la tête et l'Horreur restera piégée dans sa dimension. Haiti et sa population seront sauvés.

Les investigateurs peuvent croire ou non Mama Joséphine. Un test de Psychologie permet de se rendre compte que la secte la terrifie et qu'elle leur cache quelque chose, mais un test d'Intuition indique que ses paroles sont sages et que ses conseils sont sans doute les meilleurs.

Si le culte de l'Horreur Flottante découvre que Mama Joséphine aide les investigateurs ou qu'elle est en possession de la Pierre tranchante, ils la massacreront comme ils le firent de Bruce Northeast. Avec la Pierre, ils deviendront pratiquement invincibles, appelant leur dieu quand ils le voudront et fondant un règne de terreur sur l'île.

Avant que les investigateurs ne la quittent, Mama Joséphine a un dernier objet à leur donner – elle leur tend une lame de tarot, le dix de bâton inversé. Un test de Sciences occultes permet de savoir qu'elle signifie la trahison et la perte. Un test de Mythe de Cthulhu permet d'identifier la représentation de Nyarlathotep : la Langue sanglante, Celui qui hante les ténèbres. Il est vénéré par un culte en Afrique de l'est dont les membres dissimulent leurs visages derrière des masques affreux. Mama Joséphine leur explique que la carte a été livrée peu avant leur venue. Le porteur lui demanda simplement de la leur remettre. Son nom était Nyarlathotep.

Mama Joséphine

55 ans, mambo vaudou respectée

Une femme imposante aux cheveux gris et à la peau grêlée, à la personnalité vibrante et une énergie qui dépasse son âge. Presque tous les adeptes du vaudou d'Haïti ont entendu parler d'elle et on vient d'aussi loin que de la Nouvelle-Orléans pour la consulter.

C'est une femme bonne qui sait que, parfois, des sacrifices doivent être consentis pour le bien de tous. Mama Joséphine n'envoie pas les investigateurs à leur mort de gaîté de cœur et la décision lui pèse lourdement. Elle priera pour leur âme jusqu'à la fin de sa vie s'ils font ce qu'elle leur demande.

Mama Joséphine a des liens importants avec Sébastien Sénégal et les cacos et fera appel à eux si elle se sent menacée ou s'il faut s'occuper de l'investigateur survivant.

Fet Gede

Ce festival vaudou a lieu les 1er et 2 novembre – alors que les investigateurs sont à Port-au-Prince, tentant de retrouver la mémoire des jours perdus. Durant ces deux jours et cette nuit, les fêtards se pressent dans les cimetières pour offrir des libations à Baron Samedi et à sa femme, Maman Brigette, sous des croix noires décorées de chandelles, de crânes et d'œillets. Les adorateurs versent du rhum blanc et du café noir sur les croix dédiées aux deux divinités vaudou.

Les Gede forment une famille d'esprits qui sont à la fois les protecteurs des cimetières et les seigneurs de l'érotisme. Ceux qui sont possédés par un gede blanchissent leur visage avec de la poudre, afin de prendre l'apparence d'un cadavre. Ils s'agitent de manière lubrique, lascive, devant les spectateurs et les autres participants. Ces derniers portent des vêtements noirs et pourpres, ainsi que des hauts-de-forme. De la Clairine, du rhum blanc de sucre de canne, est consommée en grande quantité et l'air est saturé de ses senteurs partout où les fêtards se réunissent. De nombreuses personnes se rendent dans les messes catholiques au matin, remettant leurs tenues noires et pourpres lorsque le soir revient et qu'ils retournent dans les cimetières.

À l'intérieur des cimetières, notamment dans la plus grande nécropole de Port-au-Prince, le Grand cimetière, les tombes sont colorées, pimpantes, certaines aussi grandes que des maisons. Certaines sont ouvertes, qu'elles attendent de nouveaux occupants ou qu'elles aient été violées par des pilleurs qui sont partis avec les os des défunts.

Les investigateurs qui assistent à la cérémonie se trouvent bientôt environnés de mendiants qui demandent l'aumône. Ils peuvent voir certains réparer pierres tombales et cryptes, tandis que d'autres sont engagés dans de longues conversations avec des morts invisibles. Les femmes gémissent après les morts récents, des personnes de tous sexes tourbillonnent au son du tambour et des danseurs obscènes harcèlent les investigateurs, exigeant de l'argent. Ils peuvent aussi assister au sacrifice d'un coq par un hungan ou une mambo qui, une fois saigné, est donné à manger aux mendiants.

Ils peuvent aussi apercevoir Mama Joséphine, mais elle ne les reconnaît pas. Elle est possédée par un esprit gede et se comporte de manière outrageuse envers toutes les personnes qu'elle croise. Elle n'est plus d'aucune aide aux investigateurs, en tout cas pas dans cette dimension.

Étranges rencontres

Les investigateurs qui passent quelques heures ici à observer les cérémonies du second jour et qui réussissent un test de Trouver Objet Caché peuvent remarquer un groupe d'une douzaine d'adorateurs avec un troisième œil peint au milieu du front. Un second test permet de dire que les sabres qu'ils transportent sont parfaitement réels, au contraire de nombreux autres en bois ou en papier mâché que l'on brandit dans les cérémonies. Ce sont des membres du culte de l'Horreur Flottante et ils se battent avec l'intention de tuer si eux-mêmes sont attaqués ou défiés – voyez les caractéristiques moyennes d'un membre du culte en début de scénario. Les investigateurs qui réussissent un test de Pistage et un autre de Se cacher peuvent suivre le groupe après que la Fet Gede s'achève – ils vont vers les collines à l'est et atteindront les étangs célestes au crépuscule.

Tandis que les investigateurs se préparent à quitter la fête, un hungan charismatique, ressemblant beaucoup à Baron Samedi, danse jusqu'à l'un d'entre eux – de préférence jusqu'à Dirk Kessler – et lui souffle de la poussière la figure. L'attaque ne peut pas vraiment être évitée et si l'investigateur peut penser un instant qu'il a été empoisonné, il se retrouve en fait à tenir à la main une dernière lame de tarot, le dix d'épée (*Aide de jeu #16*). Un test de Sciences occultes permet d'identifier le sens de cette carte, la douleur et l'angoisse. Un test de Mythe de Cthlulhu permet de reconnaître Athu, le Ver spiralé, un dieu africain révéré par les peuples sans espoir du Congo.

Si les investigateurs regardent le hunga, ils voient Nyarlathotep un bref instant, sous l'apparence de Baron Samedi, dont le crâne est réel et possède un troisième œil dans son front. Cette vision coûte 0/1D4 SAN, mais avant qu'ils ne puissent réagir, le baron jette de la poudre à ses pieds et disparaît dans un nuage de fumée. Il est probable que les investigateurs sauront maintenant qui a laissé les lames de tarot, s'ils ne connaissent pas déjà la vérité grâce à Maman Joséphine.

Baron Samedi, avatar de Nyarlathotep

Personnification amorale de la mort, le Baron est un grand homme sinistre portant des lunettes de soleil et un chapeau haut-de-forme, qui fume constamment une cigarette.

Fred Van Lente, *The New Orleans Guidebook*

Le Baron Samedi fait partie du panthéon divin du vaudou traditionnel. Il est le Seigneur de la mort, le maître de la magie nécromancienne et de tout ce qui est mort. Il est généralement dépeint sous la forme d'un grand homme noir au visage maquillé comme un crâne grimaçant. Il porte un chapeau haut-de-forme noir et une veste queue-de-pie tout aussi noire. Quelques adeptes du vaudou soupçonnent la vraie identité du Baron.

CULTE : Le Baron Samedi est vénéré avec plusieurs loa (esprits) de la religion vaudou. Tous les meurtres et la magie nécromancienne – comme la création des zombies – doivent être approuvés par le Baron Samedi avant de pouvoir être pratiqués. Le Baron préfère le rhum et le tabac comme offrandes et il ne peut être invoqué que dans un cimetière.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES : Il n'est pas rare qu'un loa prenne possession d'un adorateur zélote durant des rituels et le Baron Samedi ne fait pas exception. Ceux qui sont possédés par le Baron ont tout d'abord un air stupéfait et un regard vitreux, mais ils deviennent rapidement très animés, leur bouche s'ouvre largement en un sourire fou et leur discours est ponctué de rires qui font froid dans le dos. Grâce au corps de son hôte, le Baron Samedi peut diriger ses loyaux disciples. Ceux qui sont possédés par le Baron bénéficient de son INT, de son POU et de ses sorts. Les autres caractéristiques ne changent pas. Si un corps hôte est tué, le Baron est chassé et peut partir ou posséder un nouvel hôte volontaire. S'il n'y a aucun hôte volontaire disponible, le Baron doit surmonter le POU de la victime avec le sien pour pouvoir prendre possession de son corps.

Le Baron Samedi peut aussi apparaître en personne s'il le souhaite.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Le toucher du Baron est mortel. Tous ceux qui sont touchés par lui et dont il surmonte le POU avec le sien meurent instantanément. Le Baron Samedi a un contrôle total sur tout ce qui est mort et il peut créer et contrôler des zombies avec les corps qui se trouvent à moins de trente mètres de lui.

Les étangs célèstes

Dans les environs de Port-au-Prince, on trouve une série de collines et un seul chemin qui y conduit. Une marche de quatre heures le long d'une piste sinueuse à travers des bosquets de cyprès et des buissons de fougères. Plus loin, la piste passe dans un chaos granitique couvert de mousse espagnole, autour d'arbres anciens



BARON SAMEDI

Seigneur du cimetière

FOR	28
CON	41
TAI	19
INT	18
POU	30
DEX	18
Mouv	8
PV	30
Impact	+2D6

Armes : Toucher 80%, dégâts : mort.

Armure : Le Baron Samedi ne peut pas être blessé par des armes non enchantées. Les armes magiques et les sorts le blessent normalement.

Sorts : Tous ceux que le gardien lui octroie, mais en règle générale, ceux qui ont un rapport avec la mort et les défunts.

Perte de SAN : 0/1D4 points de Santé Mentale pour avoir vu le Baron Samedi.

et épais si massif que la lumière n'atteint pas le sol. Ce terrain s'étend sur environ huit cents mètres. Un test d'Écouter permet de se rendre compte qu'on n'entend plus aucun bruit, pas même des insectes.

Retrouver la mémoire

Tandis que les investigateurs approchent des étangs célestes, ils commencent à se rappeler de choses. Leur mémoire leur revient sous la forme de flash-back – comment ils ont fui l'endroit, à travers la jungle, chassés par l'horreur qui vit dans les étangs célestes. Un test d'Intuition permet à chaque investigateur, sauf Kessler, de trouver un chemin dans le sous-bois que chacun peut suivre aisément et qui mène à leurs cadavres. Chaque exhumation prend 1D10 minutes et nécessite un test de Trouver Objet Caché.
Le gardien devrait jouer les scènes dans l'ordre indiqué ci-après, afin que la prise de conscience de ce qui s'est passé frappe lentement les joueurs.
Seules les scènes des investigateurs effectivement présents doivent être jouées. Par exemple, si personne ne joue Amy Lachlan, le lieu de son trépas reste inconnu. Si les investigateurs ont été créés par les joueurs, le gardien doit prévoir à l'avance les scènes macabres spécifiques à chacun. Dans cette situation, James Sterling les avait accompagnés et le lieu de sa mort est découvert.

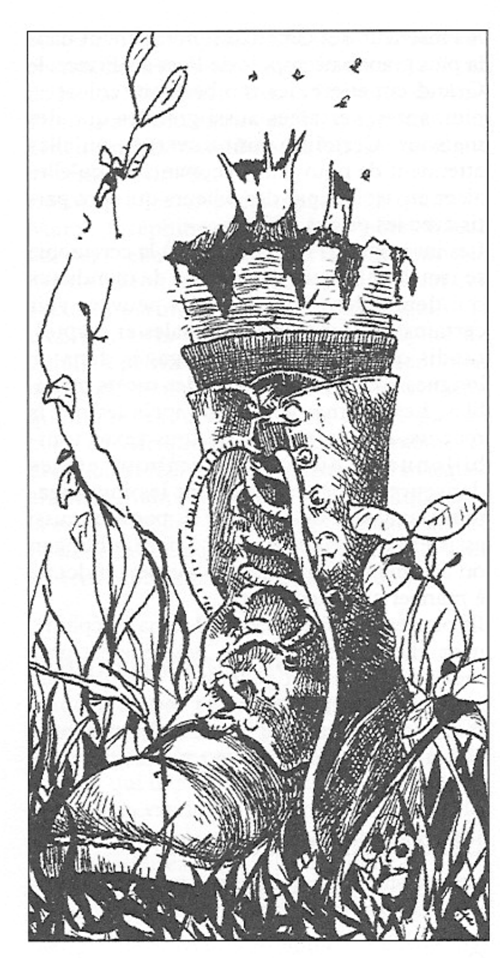
Amy Lachlan

Elle est attirée vers une petite clairière où plusieurs arbres ont été arrachés du sol et lancés en l'air. Un test de Trouver Objet Caché révèle que certains ont atterri à des distances nécessitant une forme phénoménale. Le centre de ce terrain retourné est couvert de sang séché. Un test de Médecine ou de Premiers soins confirment que la quantité de sang versé a certainement été fatale à l'individu blessé.
Éparpillés sur le site, on trouve des restes de vêtements féminins modernes, et un exemplaire déchiré, couvert de sang, du *NY Pillar/riposte* datant de plusieurs semaines. Il y a aussi un crayon et du papier avec des notes pour un article sur Haiti, destiné au même journal (0/1D3 SAN).

Note pour le gardien : Amy Lachlan fut attaquée ici par le rôdeur dans les étangs célestes. Il vint du ciel, arrachant arbres et buissons pour l'atteindre. On ne trouve pas de corps car il la dévora.

Guy Randall

Ce lieu sent la chair en décomposition, pourrissant dans l'atmosphère tropicale. Les sous-bois ont été piétinés par quelque chose de lourd et d'imposant. Du sang a giclé partout et on trouve les restes d'un pied gauche encore dans sa botte – la même marque que celle de Randall. Au-delà des flaques de sang, à près de trois mètres de haut, le bras droit d'un homme pend dans les branches. Le pied et le membre semblent avoir été coupés par une sorte d'objet tranchant. Un examen des blessures, un test de Biologie ou d'Histoire naturelle suggèrent que le corps a été démembré par les pinces d'un immense crabe. La scène coûte 1/1D6 SAN.



En explorant les lieux, on retrouve une licence de détective privé décernée à New York en 1928, une carte de visite de la Shaw's Investigations and Security et un revolver .45 au barillet vide. À cause du sang, il est impossible de discerner le nom sur la licence. Un test de Trouver Objet Caché permet de déterminer que la première lettre est un G.

Note pour le gardien : Guy Randall, durant sa fuite dans la jungle, fut pourchassé par le rôdeur des étangs célestes. Avec sa pince géante, il lui trancha le pied. Randall vida son arme sur lui, sans effet, puis la créature attrapa sa victime par le bras et s'éleva en l'air. Tandis que Randall était dévoré, la pince acheva son œuvre et le bras tomba dans l'arbre.

Donna Sterling

Le lieu du meurtre révèle le corps dépecé, calciné, d'une jeune femme. Ses traits ont disparu, des plaies et des plaques charbonneuses couvrent le cadavre et les contorsions de ses membres suggèrent que son agonie a été très douloureuse avant que la mort ne fasse son œuvre. Cette scène coûte 1/1D8 SAN.
En fouillant l'endroit, des tests de Pistage ou de Trouver Objet Caché révèlent une piste d'arbustes écrasés qui mène aux étangs célestes. Un autre test de Trouver Objet Caché permet de trouver quelques outils – un pinceau brosse, un niveau à plomb, des bandelettes de tissus et une cuillère tordue. Un test réussi d'Archéologie confirme qu'il s'agit des instruments de l'art.

Note au gardien : Donna fut la première victime du rôdeur. Elle fut gobée vive et les acides que le monstre sécrète la tuèrent tandis

qu'elle se débattait dans ses entrailles. Mais il la régurgita pour mieux s'occuper des autres et ne revint jamais finir le travail.

Sean O'Neil

Le site n'a rien de remarquable, à comparer des autres. Ici se trouve le corps d'un homme qui se fit sauter la tête avec son propre .45, tombé à ses côtés, trois balles encore dans le chargeur. Le corps est face contre terre, portant les mêmes vêtements que O'Neil. Si son visage n'est guère plus qu'une masse sanguinolente, un portefeuille contient quelques dollars et un permis de conduire au nom de Sean O'Neil de New York City. L'adresse indiquée est aussi celle de Sean, pour éviter toute confusion possible. La scène coûte 0/1D3 SAN.

Note au gardien : en dehors de Kessler, c'est O'Neil qui survécut le plus longtemps. Il vit ce que le rôdeur avait fait à ses compagnons et cela le fit plonger dans la folie. Quand il fut certain que la créature était sur lui, il préféra prendre sa propre vie plutôt que de succomber entre ses mâchoires. Le rôdeur ignora O'Neil dès qu'il sentit qu'il était mort.

James Sterling

Son corps fut mis en pièce, ses membres et organes largement éparpillés. Sa tête, encore attachée par des tendons à son bras droit, est aisément identifiable. L'expression sur son visage est celle d'une terreur sans nom. Un test de Biologie permet de déterminer qu'il fut mutilé par un animal énorme, à la taille inimaginable. La vision coûte 1/1D6 SAN.

Note au gardien : Sterling, fuyant à travers la jungle, se retrouva nez à nez avec la créature. Il n'eut aucune chance et fut dépecé en quelques secondes.

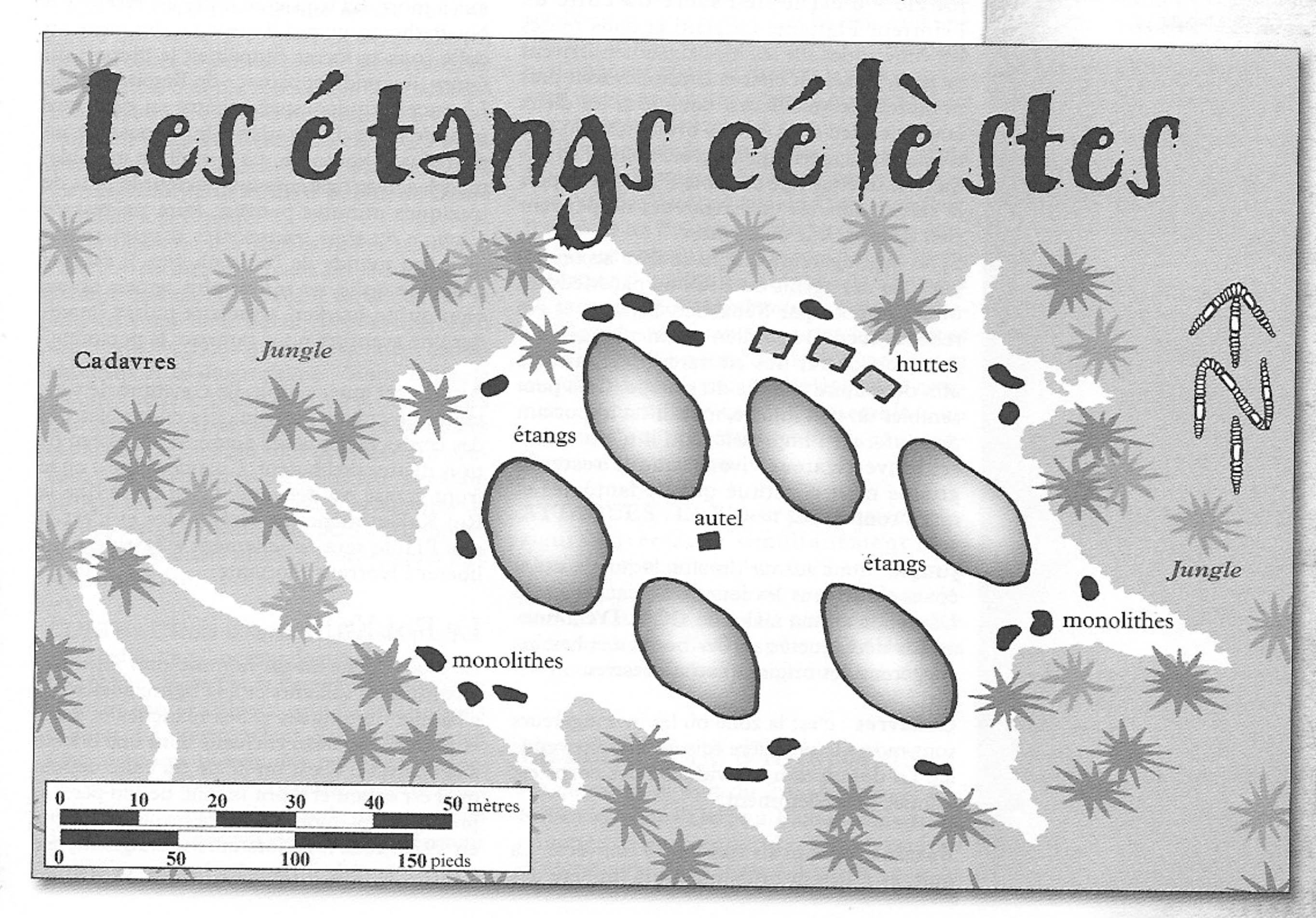
Des pistes partent de tous ces sites et rejoignent les étangs étoilés ; il est facile de les suivre grâce à un simple test de Pistage. Aucune des scènes n'a vraiment été abîmée, à cause de la présence surnaturelle du dieu extérieur et de ses sbires, qui empêchent la vie terrestre de les décomposer correctement – fait qu'un test de Mythe de Cthulhu peut confirmer.

Réaliser qu'ils sont morts

À un moment ou à un autre, les joueurs vont comprendre que leurs investigateurs sont morts. Le gardien est encouragé à ne pas utiliser de test d'Intuition, de Connaissance ou autres pour cela. Laissez les joueurs arriver à ces conclusions à leur rythme. Cela donnera plus d'impact à la révélation.

Les indices – les nouvelles de la mort d'étrangers dans les collines, la lame de la Mort dans le tarot, les rêves étranges, les pertes de conscience quand le groupe se sépare, les gens qui ne s'adressent jamais à eux par leurs noms, les Haïtiens qui les considèrent comme des fantômes – doivent finir par faire sens. La découverte des corps devrait servir de déclencheur. Quand un joueur découvre la vérité, infligez une perte de 1D8 SAN à son investigateur.

Une fois qu'un joueur a percuté qu'il n'est qu'un fragment de l'imagination d'une autre personne, son investigateur ne disparaît pas mais devient un véritable fantôme, incapable d'interagir avec le monde véritable. De tels fantômes peuvent parler aux autres investigateurs, mais ne peuvent plus rien toucher ou affecter. Comme ils ont aussi perdu la capacité à posséder le corps de Kessler, ils ne



Le Roi Kaliko

APP	10	Prestance	50 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	05	Connaissance	25 %
INT	12	Intuition	65 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	00

Compétences

Art : danse	65 %
Art : percussions	45 %
Art : chant	40 %
Mythe de Cthulhu	36 %
Premiers soins	30 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	50 %
Sciences occultes	70 %
Persuasion	65 %
Pharmacologie	55 %
Psychologie	30 %
Glyphes de R'lyeh	40 %

Langues

Anglais	40 %
Français	40 %
Créole	60 %

Combat

• Poing dégâts 1D3+1D4	60 %
• Couteau enchanté dégâts 1D4+2+1D4	60 %

Sortilèges

Contacter Baron Samedi, Contacter l'Horreur Flottante, Créer Zombie, Enchanter Gris-Gris, Enchanter Ju-Ju, Enchanter couteau

peuvent plus non plus être entendus par les figurants. De même, comme leurs compétences appartenaient à d'autres que Kessler, ils ne peuvent plus les utiliser.

La seule caractéristique qui compte maintenant, c'est la santé mentale. C'est le moment où un joueur peut atteindre 0 SAN avec une personnalité et continuer à fonctionner avec une autre qui possède une SAN positive. Les investigateurs fantômes se rendent compte aussi qu'ils ne peuvent quitter le groupe ou, plus précisément, qu'ils ne peuvent fuir Kessler. Ils sont liés à lui jusqu'à la fin de sa vie.

Tôt ou tard, les investigateurs devraient comprendre que seul Kessler est vivant et que Kessler seul peut vaincre l'Horreur Flottante. Si un autre investigateur se coupe avec la Pierre tranchante, il découvre qu'il n'est pas affecté et que c'est Kessler qui se transforme. Si personne ne comprend ce qui se passe, le gardien doit permettre à Nyarlathotep, avec l'aspect de l'Hôte ou celui de Baron Samedi, de le leur dire. Après tout, c'est lui qui a laissé les cartes de tarot. Il veut qu'ils comprennent la vérité.

Les étangs célestes

De l'autre côté, ils s'arrêtèrent et contemplèrent les étangs aux eaux vertes comme le feu. Il y avait une douzaine de bassins, elliptiques, étales, séparés par d'énormes troncs déchiquetés et des herbages brumeux. Au-delà, le seul horizon était la jungle. Une lueur verte s'accrochait dans les cieux, ondulant aux limites du monde.

A.A. Anastasio, *The Star Pools*

Le chemin mène finalement jusqu'à une clairière et aux étangs célestes. Il s'agit de six bassins ovales à l'eau verte et immobile au centre d'un espace dégagé et entouré par la jungle – c'est le lieu sacré du culte de l'Horreur Flottante en Haiti et dans toutes les Amériques. Si les investigateurs arrivent de nuit, le ciel est clair et les étoiles sont plus nombreuses qu'ailleurs, comme si les cieux étaient en feu – les étoiles brûlantes. Un test d'Intuition suggère qu'il y a bien plus d'étoiles qu'il ne devrait être possible d'en voir depuis la terre, mais les investigateurs ne peuvent rien faire pour le confirmer.

Si les investigateurs ont pu se faire accompagner par des agents du BRN ou par Medwin, ou à l'opposé par Sébastien Sénégal et ses rebelles cacos, le gardien est encouragé à les faire rencontrer des adorateurs de la secte afin de réduire la taille du groupe. Cela peut sembler un peu injuste, mais il est important de renforcer l'impression qu'il n'y a qu'un seul investigateur vivant, que le reste du groupe n'est constitué que de fantômes et qu'ils sont seuls.

Jungle : tout autour du site, la jungle est si épaisse que tous les jets de Se cacher et de Discrétion ont un malus de -20 %. D'énormes arbres déchiquetés sur les bords des bassins suggèrent des origines extraterrestres.

Cadavres : c'est la zone où les investigateurs sont morts la première fois qu'ils sont venus ici. La description individuelle des corps est donnée précédemment.

Bassins : ce sont six bassins à l'eau verte. La nuit, ils reflètent brillamment la lumière des étoiles. Tous les bassins sont reliés par des tunnels où vit le rôdeur. Les investigateurs peuvent nager entre les bassins en 1D6 tours. Les règles normales de noyade s'appliquent. Les investigateurs doivent réussir un test d'Intuition et un autre d'Orientation pour parvenir à passer d'un bassin à un autre, sinon ils se perdent et doivent effectuer un autre test de Natation ou de Chance après 1D6 tours de recherche. Tous ceux qui réussissent un test de Trouver Objet Caché constatent que les cavernes s'enfoncent profondément.

Monolithes : sur les berges des étangs, on trouve des monolithes de pierre noire gravés d'anciennes inscriptions. Un test de Mythe de Cthulhu indique que les symboles sont des glyphes de R'lyeh, tandis qu'un test de Géologie permet de déterminer que les pierres ont plusieurs milliards d'années et ne viennent pas de notre monde. Si les investigateurs peuvent lire les glyphes, faites-leur faire un test de Connaissance à -20% et demandez-leur 1D6+4 heures d'étude pour un gain de +3% en Mythe de Cthulhu, la perte de 1D10 SAN – ils apprennent aussi l'ensemble du processus nécessaire à l'invocation de l'Horreur Flottante et les détails de la nature du Rôdeur.

Huttes : trois huttes en bois d'une pièce font face aux bassins. Chacune est simple, sans contenu de valeur. Les deux premières possèdent des lits de camp en bambou, quelques casseroles et une collection d'herbes sèches – dont la plupart sont poisons (POT 3D6).

La première est le foyer du Roi Kaliko, le grand prêtre et le meneur du culte haïtien de l'Horreur Flottante. La seconde est occupée par l'Hôte durant sa transformation. C'est une hutte sacrée et quiconque y pénètre en dehors de l'Hôte est sacrilège et rapidement mis à mort. La troisième hutte est réservée à Nyarlathotep quand il vient rendre visite au culte sous sa forme humaine ; la plupart du temps, il prend l'apparence de Baron Samedi. Là encore, quiconque pénètre ici peut être puni de mort. La troisième hutte possède un portail vers Sharnoth. Le portail est invisible, mais les investigateurs qui passent là plus de quelques minutes peuvent faire un test de Chance ou sont transportés magiquement jusqu'au monde de Nyarlathotep. Il est fort probable qu'ils ne seront plus jamais revus, bien qu'un gardien astucieux puisse imaginer une aventure pour ramener la personne.

Autel : cet autel simple est constitué de centaines de crânes humains liés ensembles par des cordes et des lianes autour d'un poteau de trois mètres de hauteur. Chaque crâne a eu le front écrasé ou découpé. C'est de là que le Roi Kaliko mène les cérémonies et c'est là que l'Hôte sera rituellement assassiné pour libérer l'Horreur Flottante.

Le Roi Kaliko

Le Roi Kaliko est un homme noir énorme, aux muscles saillants et à la figure austère. Il s'habille de longues robes blanches et sales et porte un couteau enchanté dans une bourse à la ceinture. C'est un fidèle du culte depuis qu'il est enfant et il prit la suite de son père, le précédent roi, mort durant la révolution cacos en 1920. Tous les adorateurs le craignent, car il dirige le rôdeur dans les bassins et la créa-

ture accomplit ses volontés à chaque fois qu'il l'appelle.
Le Roi Kaliko porte une amulette autour du cou, similaire à une Pierre tranchante, mais subtilement différente. Les investigateurs qui réussissent un test de Trouver Objet Caché peuvent remarquer que, à chaque fois que le Roi donne un ordre au rôdeur, il touche la pierre. Si un investigateur peut, d'une manière ou d'une autre, lui voler la pierre, le rôdeur est libéré du contrôle de Kaliko et s'attaque à tous ceux qui sont présents et non pas seulement aux cibles du Roi. Les investigateurs sont incapables de comprendre comment utiliser l'amulette ou comment la détruire, mais ils peuvent la cacher. Sans celle-ci, le Roi Kaliko n'est pas spécialement puissant et il est bien plus facile à vaincre.

L'Hôte, avatar de Nyarlathotep

Le visage de Henley était recouvert d'écailles. Les oreilles, joues, front et le crâne étaient encore reconnaissables, mais la bouche était celle d'un iguane et les yeux étaient entourés de cernes noirs… Henley regardait, horrifié, son corps danser en des mouvements impossibles. Ses doigts devenaient graduellement palmés et ses articulations se reformaient de sorte que son corps pouvait accomplir des mouvements impossibles pour tout autre humain.

A.A. Attanasio, *The Star Pools*

L'Hôte est un calice humain que Nyarlathotep utilise parfois pour se manifester sur Terre. L'hôte choisi se coupe sur une roche verte tranchante de la taille d'une main, décorée de motifs cunéiformes. L'étrange pierre inflige une blessure noire qui ne saigne pas. Quelques heures plus tard, la victime tombe dans un coma qui dure 1D10 jours. Lorsqu'elle est dans le coma, la victime rêve de labyrinthes, de monstres et finit par rencontrer Nyarlathotep sous une de ses formes humaines. Le Chaos rampant dit à sa victime qu'elle a été choisie. C'est à ce moment-là qu'elle se réveille. Le rêve fait perdre 1D10 points de Santé Mentale à la victime.
De la blessure, des écailles noires commencent à se former lentement sur le corps de la victime. Les écailles piquent constamment et émettent une forte odeur de pourriture. En une semaine, les membres deviennent caoutchouteux et les doigts palmés. Entre-temps, la victime perd le contrôle de son corps alors que Nyarlathotep la possède et contrôle toutes ses actions. Ceux qui sont possédés ont souvent pleinement conscience de leur situation atroce, mais sont totalement incapables de s'y opposer. L'hôte humain perd 1D10 points de Santé Mentale chaque jour, jusqu'à être totalement fou.

CULTE : L'Hôte est vénéré en Haïti par certains cultes vaudous marginaux. Les meneurs cherchent l'Hôte élu et l'amènent jusqu'à un endroit secret d'Haïti appelé les Bassins célestes. Là, ils attendent que Nyarlathotep sorte du corps humanoïde pour se transformer en une Horreur flottante. Ce processus est normalement accéléré par le meurtre rituel de l'Hôte, qui permet de relâcher l'Horreur flottante.

ATTAQUES : L'Hôte utilise normalement des sorts pour se protéger, mais il peut utiliser des armes humaines s'il le faut. L'Hôte peut également pousser un cri terrible qui rend irrémédiablement sourd ceux qui l'entendent. Les victimes du cri de l'Hôte peuvent tenter de se boucher les oreilles, mais ils doivent réussir des tests d'Esquive pour y parvenir.

Le rôdeur dans le bassin céleste

Le bassin bouillonnait. Des formes denses se formaient dans l'ombre et émergeaient à la surface. Des appendices palmés battaient l'eau, des visages plats, des yeux de lézard, des mâchoires de requin, avançaient vers le rivage… Les formes qui sortaient sur le rivage étaient recouvertes de noir, comme si l'enfer avait eu des fuites putrides… Un crachat bossu sortit du bassin et se pencha Henley. Pendant un instant, Rapf crut voir le visage choqué et hurlant de la victime se refléter dans la blancheur laiteuse, puis il n'en resta qu'un nuage rouge… Une chose à tête de pieuvre qui aurait eu un bec avança sur le rivage, ses membres traînant derrière elle… La créature était sur lui et les muscles de sa gorge tressautaient alors qu'elle le saisit d'un bras bouffi se terminant en pince. Même après que le bec verdâtre l'ait écrasé, il donnait encore des coups de pieds en battant des bras.

A. A. Attanasio, *The Star Pools*

Perdus dans les collines embrumées d'Haïti, au-delà des marécages communs dans cette partie désertée du pays, se trouvent plusieurs larges bassins verdâtres aux rives dénuées de toute végétation. Sur les rives se trouvent des monolithes de roche noire sculptés de motifs anciens, ainsi que des arbres énormes qui semblent extraterrestres. Les bassins sont une demi-douzaine, de forme elliptique, aux eaux parfaitement plates et du vert le plus pur. Ce sont dans ces Bassins célestes que le Rôdeur attend, prêt à dévorer les intrus.
Le Rôdeur dans le Bassin céleste fait partie du Million de Favoris de Nyarlathotep et pourrait être l'un des descendants du Dieu Extérieur. Il vit dans les Bassins célestes depuis une éternité et est aujourd'hui au service du culte de l'Horreur flottante. Très mobile, le Rôdeur a de grandes ailes membraneuses qui lui permettent de voler ainsi que des appendices palmés qui lui permettent de nager ou de marcher. L'apparence complète de la créature est complexe car elle ressemble à un regroupement de monstruosités indépendantes et grouillantes.

ATTAQUES : Le Rôdeur peut attaquer plusieurs adversaires simultanément avec plusieurs appendices. Lorsqu'il attaque avec une pince, il peut tenter de se saisir de sa victime par un test de FOR contre FOR. Les victimes saisies dans la pince sont données en nourriture au bec lors du tour suivant.

La cérémonie d'invocation

Au cours de la nuit du 2 novembre, le Roi Kaliko invoque l'Horreur Flottante. Le rituel commence au crépuscule. Des centaines d'adorateurs sont réunis autour des bassins

HÔTE

élu de la pierre tranchante

FOR	22
CON	20
TAI	14
INT	30
POU	50
DEX	20
Mouv	9
PV	17
Impact	+1D6

Armes : N'importe quelle arme 80%, dégâts : selon l'arme; Cri 100%, dégâts : 1D2 + surdité permanente.
Armure : 2 points de peau écailleuse. S'il est tué avant la transformation, l'Hôte meurt normalement, mais s'il est réduit à 0 PV après, il s'effondre par terre et se change en une Horreur flottante.
Sorts : L'Hôte connaît tous les sorts du Mythe.
Perte de SAN : 1/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu l'Hôte.

Rôdeur dans le Bassin Céleste

Un du Million de Favoris de Nyarlathotep

FOR	55
CON	40
TAI	50
INT	20
POU	35
DEX	25
Mouv	10 / 12 (nage) / 14 (vole)
PV	45
Impact	+6D6

Armes : Gueule 30%, dégâts : 1D6; Pinces 50%, dégâts : 2D8+Impact ou FOR contre FOR pour saisir la victime; Appendices 40%, dégâts : 1D20 par tour, FOR contre FOR chaque tour pour se libérer; Bec 30%, dégâts : 1D10+Impact.

Armure : Aucune, mais il ne subit que des dégâts minimaux de toutes les attaques non magiques. Les réussites spéciales obtenues contre lui n'infligent pas de dégâts supplémentaires. S'il a 0 PV ou moins, le Rôdeur est révoqué dans sa dimension d'origine.

Sorts : Contacter Nyarlathotep ainsi que tous les autres sorts choisis par le gardien.

Perte de SAN : 6/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu le Rôdeur dans le Bassin céleste.

pour assister au spectacle. Seulement illuminés par les étoiles brûlantes et par les lueurs étranges qui jaillissent des étangs, ces croyants dansent au rythme des tambours pendant des heures. Le Roi Kaliko mène les danses rituelles, appelant d'invisibles entités d'une voix qui n'est pas humaine. Les investigateurs qui assistent à la chose peuvent effectuer un test de Sciences occultes pour se rendre compte que, si tout cela ressemble à du vaudou, ça n'en est définitivement pas. Un test de Mythe de Cthulhu permet d'identifier des appels à divers Grands Anciens, plus particulièrement Cthulhu endormi à R'lyeh et Nyarlathotep sous diverses apparences. Durant les danses, plusieurs anciens se lacèrent le corps avec des pierres taillées et meurent là (0/1D4 SAN pour assister à ces suicides).

Après avoir dansé durant plusieurs heures, l'Hôte est appelé à sortir de sa hutte pour venir danser près de l'autel. Son corps suit des pulsions surnaturelles et se contorsionne selon des angles impossibles – il n'a plus grand-chose d'humain. Son apparition coûte 1/1D10 SAN. Les investigateurs qui l'observent attentivement et réussissent un test de Trouver Objet Caché peuvent identifier les traits de Jack Sterling derrière ceux de la bête (1/1D6 SAN supplémentaires). De nombreuses femmes et quelques hommes aussi dansent de manière suggestive avec l'Hôte, comme s'il pouvait les féconder ici et maintenant – mais ce n'est pas le cas.

Aux alentours de minuit, le Roi Kaliko et l'Hôte commencent à danser ensemble, jusqu'à ce que le Roi sorte son couteau et éventre l'Hôte. Presque immédiatement, l'Horreur Flottante commence à sortir du corps de l'Hôte, remplissant l'espace comme une espèce d'énorme ballon putrescent. Les investigateurs perdent immédiatement 1D10/1D100 SAN. L'Horreur Flottante commence à tuer sans discrimination jusqu'à ce qu'elle ait avalé une cinquantaine de fidèles, puis elle disparaît dans la jungle en direction de Port-au-Prince.

Interrompre la cérémonie

Les investigateurs peuvent interrompre la cérémonie à n'importe quel moment. S'ils attendent que l'Hôte soit tué et que l'Horreur Flottante soit libérée, ils n'ont pratiquement aucune chance de succès. L'Horreur commencera à attaquer la périphérie de Port-au-Prince durant plusieurs semaines, faisant des centaines de mort avant de disparaître dans l'intérieur de terre sur une vague de sang et de carnage. Les émeutes éclateront dans tout le pays, les gens seront volés, agressés, violés et assassinés à un rythme inquiétant – des escarmouches avec la rébellion auront lieu partout. Seule une grande puissance de feu pourra alors tout arrêter, et même ainsi, cela pourra ne pas être suffisant.

Néanmoins, les investigateurs auront amplement assez de temps pour agir avant cela. Les investigateurs seront certainement blancs, notamment si vous utilisez les prétirés proposés, et ils se distingueront de la masse de fidèles. Un test de Trouver Objet Caché permet de constater que seuls quelques blancs se sont joints à la cérémonie. Les investigateurs de toutes couleurs pourront cependant se faire passer pour des adorateurs déments comme les autres s'ils peuvent réussir un test d'Art (danse, chant ou percussions). S'ils sont démasqués, ils sont agressés par 1D6 adorateurs par tour jusqu'à ce qu'ils soient tués.

Placer une balle dans la tête de l'Hôte est certainement le meilleur moyen pour mettre un terme à la cérémonie. Les chances de toucher avec une arme sont normales si les investigateurs se placent en position de sniper et se concentrent pendant dix tours pour se préparer mentalement à la tâche. Sinon, le jet est à -20 % – voire il faut obtenir une réussite particulière, au choix du gardien. Si aucune autre option ne se présente, les investigateurs devront s'approcher. Malheureusement, si l'hôte est tué sans que la tête ne soit touchée, l'Horreur Flottante est toujours libre.

Le Roi Kaliko n'appelle pas le Rôdeur à moins que les investigateurs n'interviennent, auquel cas il le lance après eux. La chose est aussi horrible que l'Horreur Flottante et coûte 1D10/1D100 SAN. Si les investigateurs se sont coupés avec la Pierre tranchante de Mama Joséphine, le Rôdeur refuse de les attaquer, à la plus grande confusion du Roi Kaliko.

Tuer Kaliko ne stoppe pas l'invocation, car de nombreux adeptes sont prêts à libérer l'Horreur Flottante de l'Hôte. Si Kaliko ou l'Hôte sont tués, des centaines d'adorateurs sanguinaires se retournent alors contre les investigateurs.

L'Horreur Flottante, avatar de Nyarlathotep

Le corps se craquelait, s'ouvrant comme une cosse de petit pois, laissant échapper un liquide gluant et tremblotant, le corps gélatineux et délirant de Nyarlathotep. Il était immense. Par une infusion abominable, il grandit à deux fois la taille du corps dont il était sorti. Sa surface était couverte d'une sève noire et gluante, bouillonnante, dégoulinant sur les côtés, emportant avec elle un lit de perles, de petites gouttes de lait, des groupes d'œufs. Quelque chose qui ressemblait à un ver se tortillait dans la soie noire et collante, brillant comme si elle brûlait. Le corps dont la chose s'extirpait était réduit à un tas de filaments qui s'effilochaient et brûlaient en des flammes bleues dans la douce lumière. Puis, les odeurs de graisse brûlée se firent sentir et Pantucci se mit à vomir. La chose flottait à quelques mètres du sol, sa masse bouffie striée de veines bleues. Des tendons étaient visibles autour d'ouvertures béantes comme des bouches sur le sommet du corps. Des tentacules se formaient, s'élevaient en l'air puis aidaient la forme ridée et hideuse à s'élever au-dessus de ce qui restait de son cocon.

A.A. Attanasio, *The Star Pools*

Cette masse gélatineuse flottante est l'une des formes les plus méconnues de Nyarlathotep. Elle est invoquée sur Terre par le biais d'un calice humain spécialement sélectionné et préparé, appelé l'Hôte. Lorsque l'Hôte est tué de manière rituelle, il se transforme en une Horreur flottante.

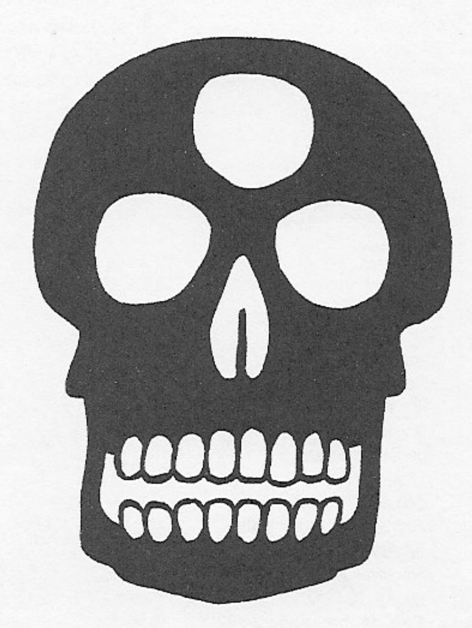
CULTE : Cette déité est reliée à quelques cultes vaudous secondaires, particulièrement en Haïti et sur d'autres îles des Caraïbes. Les meneurs de tels cultes accomplissent des cérémonies rituelles qui nécessitent de prier pour une île sous-marine. De tels rites incluent

aussi des danses frénétiques et se terminent lorsque les vieux dévots s'égorgent individuellement avec des pierres tranchantes.

ATTAQUES ET EFFETS SPÉCIAUX : Son attaque principale se fait avec la centaine de tentacules barbelés qui se trouvent à la surface de son corps. L'Horreur flottante frappe avec ces tentacules, atteignant autant de victimes qu'elle le désire à chaque tour. Chaque victime est frappée par 1D6 tentacules. Chaque tentacule a une FOR de 5 et ils peuvent s'unir pour saisir une cible. Les victimes agrippées sont attirées vers une des bouches de l'Horreur et dévorées au rythme de 1D10 points de TAI par tour. La TAI perdue ne se régénère pas et les victimes peuvent être horriblement défigurées ou handicapées. L'Horreur flottante émet aussi une odeur épouvantable qui peut provoquer des vomissements incontrôlables. Les victimes occupées à vomir sont sans défense pendant 1D6 tours. Pour éviter les effets de l'odeur répugnante de l'Horreur flottante, chaque investigateur doit réussir un test d'Endurance.

Conclusion

Par nature, il est presque impossible de réussir complètement ce scénario. Ceci dit, du bien peut en naître. Si les investigateurs parviennent à tuer l'Hôte et à s'échapper, et qu'ils l'ont fait en se coupant sur la Pierre tranchante, ils devront alors faire face à Mama Joséphine et à Sébastien Sénégal – sans compter une dizaine de rebelles cacos. Mama Joséphine explique à regret aux investigateurs ce qui doit être fait – empêcher l'Horreur Flottante de rentrer dans notre dimension en tuant l'investigateur qui sera le prochain Hôte, et avant qu'il ne se transforme même en Hôte et qu'il ne devienne un portail. Si Sénégal fait confiance à l'investigateur, il peut se contenter de lui fournir un pistolet.



Si les investigateurs refusent et tente d'échapper leur exécution, ils constatent que la transformation commence peu après. Au début, la victime tombe dans le coma, se perd dans le labyrinthe et rencontre finalement Nyarlathotep, qui lui dit qu'il est maintenant à lui. Au réveil, des écailles noires commencent à s'étendre autour de la blessure et recouvrent bientôt tout le corps. L'investigateur perd bientôt le contrôle de son corps et il se dirige tout droit vers les étangs célestes afin de devenir l'Hôte de la prochaine cérémonie.
Si les investigateurs s'échappent sans devenir le prochain Hôte, ils se rendent sans doute compte que seul l'un d'entre eux est encore vivant et que les autres ne sont que des produits de son imagination. S'il est possible de continuer à jouer ces investigateurs dans d'autres histoires – en tant que fantômes, ils peuvent conseiller Kessler et ils peuvent perdre et gagner de la SAN – ils sont sans aucun pouvoir sur le monde matériel et les gens. Il faudra sans doute plusieurs années de thérapie pour effacer ces personnalités, à moins qu'elles n'accompagnent l'investigateur jusqu'à sa mort.
Les investigateurs qui survivent à cette aventure et vont jusqu'au bout devraient recevoir une récompense de 4D10 SAN . Ce n'est pas tous les jours que quelqu'un peut appeler ses amis morts pour l'aider et pour aller au bout d'un boulot sans espoir qu'il n'aurait jamais pu réussir seul.

Horreur Flottante

Manifestation haïtienne

FOR	75
CON	60
TAI	40
INT	86
POU	100
DEX	25
Mouv	10
PV	50
Impact	+6D6

Armes : Tentacule 70%, dégâts : 1D6+agrippe; Bouches 50%, dégâts : 1D10 points de TAI par tour; Odeur 100%, la victime doit réussir un test d'Endurance ou passer 1D6 tours à vomir.
Armure : Toutes les armes ne lui infligent que des dégâts minimaux et ne peuvent pas l'empaler. Si elle est réduite à 0 PV, l'Horreur flottante change de forme (elle adopte toujours une forme plus monstrueuse encore, ce qui peut provoquer la perte de points de Santé Mentale) et fuit dans l'espace interstellaire.
Sorts : L'Horreur flottante connaît tous les sorts du Mythe. Elle peut invoquer des monstres à raison d'un point de magie par point de POU de la créature invoquée. Elle peut invoquer un Shantak, une Horreur chasseresse ou un serviteur des Dieux Extérieurs au coût d'un seul point de magie.
Perte de SAN : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu l'Horreur flottante.

Investigateur 1

Dirk Kessler

Vous êtes né à Sidney, en Australie et, encore jeune, vous vous êtes engagé dans la marine marchande – en partie pour voir le monde, mais surtout pour échapper à un père ivrogne qui vous battait. Vous ne lui avez plus jamais parlé, n'avez jamais pardonné ses comportements et avez pourtant hérité de nombre de ses défauts. Vous avez eu votre part de problèmes : vous êtes sorti avec trop de femmes perdues, vous avez descendu trop de bouteilles de mauvais alcool et vous vous êtes bagarré avec bien trop de marins avec qui vous travailliez. Ce n'est que des années plus tard, après avoir brisé la mâchoire d'une femme, que vous avez réalisé être devenu l'homme que vous détestiez chez votre père. Vous avez donc quitté la Marchande et êtes parti pour New York. Après vous être repris, vous avez rejoint la *Shaw's Investigations and Security Services* en tant que détective privé. Ça a fait l'affaire, d'une manière ou d'une autre. Dans ce nouveau boulot, vous avez trouvé en vous de la compassion et un grand sens des responsabilités, notamment quand il s'agissait d'enfants disparus. Vous avez trouvé là une façon constructive de soigner les plaies de votre propre enfance.
Vous adorez jouer au détective. Vous avez toujours eu le chic pour résoudre les problèmes, parler avec autorité et fouiller les vieux paniers de linge sale. Vous avez même un bon partenaire, un jeune type du nom de Guy Randall qui apprend les ficelles du métier en votre compagnie. Mais vous saviez que de telles compétences ne seraient pas suffisantes pour vous garder sur le droit chemin, vous deviez aussi arrêter de picoler. Depuis dix ans maintenant, vous êtes un détective efficace, mais c'est uniquement parce que vous évitez de téter la bouteille. Si vous deviez être tenté, une fois encore, les mauvaises manières dont vous avez hérité ressurgiraient, plus violentes encore.

État mental actuel : quelque chose vous terrifie profondément. Quelque chose que vous avez vu, mais que vous ne pouvez – ou ne voulez – vous souvenir. Vous savez que c'est bien réel pourtant et si vous commencez à chercher ce qui vous est arrivé, cette chose pourrait bien ressurgir. Et elle vous dépècera, membres après membres, et rien ne pourra l'arrêter. Gardez toujours vos amis auprès de vous, car ils sont votre seul salut face à une mort douloureuse et inéluctable.



Dirk Kessler

31 ans, détective privé

APP	13	Prestance	65 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	54

Compétences

Athlétisme	55 %
Baratin	60 %
Bibliothèque	65 %
Comptabilité	25 %
Crédit	35 %
Discrétion	65 %
Dissimulation	25 %
Droit	40 %
Écouter	65 %
Métier : mécanicien	40 %
Métier : serrurier	50 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Négociation	40 %
Persuasion	40 %
Pilotage	55 %
Premiers soins	40 %
Psychologie	50 %
Sciences occultes	35 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	70 %

Langues

Anglais	70 %
Cantonais	10 %
Espagnol	15 %
Français	10 %

Combat

• Poing dégâts 1D3+1D4	65 %
• Saisie dégâts spéciaux	50 %
• Cran d'arrêt dégâts 1D4+1D3	45 %
• Pistolet .38 automatique dégâts 1D10	60%
• Revolver .45 dégâts 1D10+2	60 %
• Fusil de chasse, calibre 12 dégâts 4D6/2D6/1D6	45 %

Investigateur 2

James Sterling



Vous êtes le patriarche d'une riche dynastie de New York, une vieille fortune du Rhodes Island remontant à six générations. Votre père avant vous construisit sa richesse en opérant de fructueux investissements dans le transport, des usines, le caoutchouc ou le pétrole. Mais c'est vous qui avez réellement fait fortune lorsque vous avez ajouté les munitions dans le portefeuille des industries Sterling. Vous avez encaissé des bénéfices énormes durant la Première Guerre mondiale et, au cours de cette dernière décennie, vous avez vendu des armes à travers le monde, notamment en Europe et en Amérique centrale. Vous comprenez l'argent et les choses qu'elle achète, et c'est pour cela que vous êtes aussi riche.

Dans la vie, vous êtes un meneur, dirigeant et contrôlant tous les hommes, inférieurs à vous en tous points. De tous vos serviteurs, c'est en votre garde du corps, Sean O'Neill que vous faites le plus confiance, au point de lui confier des secrets que vous ne partageriez avec personne d'autre.

Depuis la mort de votre père, il y a de nombreuses années, vous n'êtes retourné dans votre maison de famille que dans de rares occasions, quand le travail vous laissait un peu de répit et ne vous entraînait pas loin de votre femme Janet et de vos deux adorables enfants, Jack et Donna. Jack a obtenu ses diplômes à l'Université de Columbia et il est prêt à vous rejoindre pour diriger les affaires, tandis que Donna achève actuellement ses études d'anthropologie dans une université moins connue. Si quoique ce soit arrivait à votre femme ou à vos enfants, vous ne savez pas ce que vous feriez, mais le responsable pourrait numéroter ses abattis. Vous faites tout ce que vous pouvez pour les protéger et exercez une vengeance appropriée à chaque fois qu'on leur fait du mal. Personne ne peut vous acheter. C'est vous qui achetez les gens. Et ceux qui refusent, vous vous en occupez d'une manière ou d'une autre.

État mental actuel : quelque chose vous inquiète. Vous ne connaissez pas exactement l'origine de vos migraines, mais vous pensez que cela concerne votre fils. Si seulement vous pouviez vous rappeler pourquoi vous êtes si inquiet ! Vous remuerez ciel et terre pour savoir ce qui est arrivé à votre fils et pour le ramener à la maison, car vous pensez qu'il est en danger de mort. Il a besoin d'aide et s'il est trop tard, quelqu'un paiera pour ça !

James Sterling

48 ans, riche industriel

APP	15	Prestance	75 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	51

Compétences

Affaires	70 %
Athlétisme	50 %
Baratin	65 %
Bibliothèque	70 %
Comptabilité	35 %
Crédit	75 %
Discrétion	55 %
Droit	50 %
Écouter	60 %
Mythe de Cthulhu	12 %
Négociation	50 %
Persuasion	50 %
Pilotage	60 %
Premiers soins	45 %
Psychologie	60 %
Se cacher	55 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Anglais	90 %
Français	25 %

Combat

- Poing — 60 %
  dégâts 1D3+1D4
- Saisie — 45 %
  dégâts spéciaux
- Pistolet .38 automatique — 55%
  dégâts 1D10

Investigateur 3

James O'Neil



Vous êtes un homme qui a su créer ses propres chances, bien que si l'on se retourne sur votre passé, on peut affirmer que la Chance elle-même n'a jamais été à vos côtés. Quand vous aviez six ans, votre famille émigra de Dublin à New York, où vous ne connaissiez personne. Deux ans plus tard, vos parents furent heurtés et tués par un automobiliste ivre qui ne fut jamais retrouvé. Passant d'un orphelinat à un autre, vous fûtes rapidement séparé de votre sœur et vous ne l'avez plus jamais revue. Quand vous avez eu seize ans, vous vous êtes engagé pour aller combattre durant la Grande Guerre, assistant au massacre de dizaines de vos compagnons dans les tranchées en France. Ce n'est qu'à la fin de la guerre que votre chance tourna, quand vous avez rencontré James Sterling. Vous veniez juste d'être démobilisé et il cherchait quelqu'un possédant des contacts au sein de l'armée pour traiter quelques affaires en son nom.
M. Sterling vendait des munitions et vous avez pu l'introduire auprès des bonnes personnes, celles qui sont capables de tenir leurs engagements. Finalement, il vous engagea à plein temps et votre travail vous balada à travers le monde, sur les zones de conflit comme le Mexique, l'Italie, l'Irlande ou le Nicaragua. Toujours, vous avez affûté vos talents militaires et vos compétences de combat. Reconnaissant vos capacités, M. Sterling finit par faire de vous son assistant personnel et son garde du corps officieux. Désormais, vous voyagez à travers le monde à ses côtés, protégeant et aidant l'homme que vous respectez le plus au monde.

État mental actuel : quelque chose vous met vraiment en colère. Quelque chose de sombre et de suppurant qui se cache dans les profondeurs d'un trou gluant. Elle veut vous tuer. Le seul problème, c'est que vous êtes incapable de vous rappeler ce que c'est. Aussi, vous vous tenez prêt ; vous allez vous assurer de ramasser toutes les armes que vous pourrez ; ensuite, vous irez dans son repaire et vous la détruirez. Vous savez que si vous échouez, beaucoup vont mourir.

James O'Neil

32 ans, garde du corps

APP	10	Prestance	50 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	58

Compétences

Athlétisme	60 %
Baratin	50 %
Comptabilité	15 %
Crédit	20 %
Discrétion	45 %
Discrétion	60 %
Dissimulation	45 %
Droit	20 %
Écouter	55 %
Métier : mécanicien	60 %
Mythe de Cthulhu	12 %
Négociation	50 %
Persuasion	50 %
Pilotage	50 %
Premiers soins	50 %
Psychologie	30 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Anglais	60 %
Français	15 %
Espagnol	20 %

Combat

- Poing — 70 %
  dégâts 1D3+1D4
- Saisie — 60 %
  dégâts spéciaux
- Cran d'arrêt — 45 %
  dégâts 1D4+1D3
- Revolver .45 — 70 %
  dégâts 1D10+2
- Fusil de chasse, calibre 12 — 50
  dégâts 4D6/2D6/1D6

Investigateur 4

Donna Sterling

Toute votre vie, on vous a inculqué la valeur enviable de votre position sociale. Vous êtes la fille d'une riche famille de New York, assez fortunée pour rivaliser avec les Rothschild ou les Carlyle, possédant un vaste domaine au Rhode Island et d'innombrables serviteurs. Ces apparences vous ont jadis fait croire que votre vie était enviable, mais c'est fini. Vous aimez profondément votre mère et votre frère Jack, mais votre père passait tant de temps à voyager et à travailler qu'il est devenu un étranger. Vous savez que faire de l'argent et dîner avec les puissants de ce monde est plus important pour lui que de passer du temps avec son unique fille. Pire, maintenant que Jack a fini ses études et commence à travailler avec votre père, lui aussi a été séduit par les affaires qui l'éloignent de vous. Il semble que les seules personnes qui sont là pour vous maintenant sont votre mère et votre meilleure amie, Amy Lachlan, une journaliste mondaine au *NY Pillar/Riposte*.
Comme vous grandissiez, votre mépris pour les affaires de la famille vous a conduit à embrasser un champ d'étude complètement différent. Maintenant, vous étudiez l'anthropologie à l'université Miskatonic. Votre père et votre frère croient tous deux que vous perdez votre temps, mais vous vous accrochez, en grande partie pour les contredire. Vous savez aussi qu'ils comptent vous marier, comme au Moyen-Âge, afin de renforcer l'une ou l'autre des alliances commerciales avec une autre grande famille du Rodhe Island. Vous ne voulez rien de tout cela ; quand vous serez majeure, que vous aurez fini vos études, vous vous enfuirez loin de chez vous et vous trouverez un travail dans votre domaine ; peut-être même que vous trouverez quelqu'un qui vous aime vraiment pour ce que vous êtes.

État mental actuel : il y a quelque chose qui vous énerve. Quelque chose de proche, que vous aimiez, vous a été enlevé à jamais. Vous avez ce sentiment de perte, et quoi que vous fassiez maintenant, cette perte ne sera jamais comblée. Mais vous n'en êtes pas sûre, vous voulez toujours être aimée et vous allez remuer ciel et terre pour vous assurer que l'amour vous revienne. Ce sera plus douloureux que tout ce que vous pouvez imaginer, mais vous devez aller au bout, coûte que coûte.

Donna Sterling

20 ans, étudiante en anthropologie

APP	16	Prestance	80 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	57

Compétences

Athlétisme	45 %
Baratin	70 %
Bibliothèque	65 %
Comptabilité	35 %
Crédit	55 %
Discrétion	35 %
Droit	30 %
Écouter	55 %
Mythe de Cthulhu	14 %
Négociation	30 %
Persuasion	50 %
Pilotage	45 %
Premiers soins	50 %
Psychologie	30 %
Sciences humaines :	
- Anthropologie	40 %
- Archéologie	25 %
Sciences occultes	40 %
Se cacher	45 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Anglais	70 %
Français	20 %

Combat

• Poing dégâts 1D3	65 %
• Saisie dégâts spéciaux	40 %
• Pistolet .38 automatique dégâts 1D10	50%

Investigateur 5

Guy Randal

D'abord policier en uniforme pour la ville de New York, vous avez quitté le département assez vite pour un boulot plus lucratif aux *Shaw's Investigations and Security Services*. Si le boulot – et la paie – était meilleur, vous avez vite compris que vous étiez jeune et sans expérience, à comparer de la plupart des détectives de la firme. Personne ne voulait bosser avec vous et tous pensaient que le patron avait fait une erreur en vous engageant. Rapidement, le mot a passé que vous n'étiez bon qu'à remplir la paperasse pour vos aînés.
Vous avez perdu vos illusions, vous avez failli démissionner mais, sans vraiment savoir pourquoi, vous avez vidé votre sac à l'un de vos collègues. Vous lui avez raconté comment, alors que vous n'étiez encore qu'un gamin, vous avez été témoin de l'agression de votre mère et comment vous l'avez vue plonger dans la dépression, changée par ce qui lui était arrivé. Vous ne voulez pas que ça arrive à d'autres, et c'est pour cela que vous êtes devenu un flic puis un détective privé. Celui qui vous écoutait était un immigrant australien, Dirk Kessler, et depuis lors, à chaque fois que le patron est d'accord, il vous emmène avec lui sur des affaires. Vous avez beaucoup appris de Kessler et vous savez que vous lui devez beaucoup. Sans lui, vous seriez encore à gribouiller des rapports dans les bureaux de New York.

État mental actuel : quelque chose vous trouble vraiment. Quelque chose que vous avez vu, quelque chose de terrible, qui vous a fait réaliser que la seule personne qui vous fasse tenir, c'est vous-même. Récemment, vous avez appris que le monde est un endroit affreux, malfaisant, vide et que personne ne s'en soucie en dehors de vous. Quoi que vous ayez vu de maléfique, c'est encore là et il faudra le détruire. S'il existe une chance pour que vous puissiez retrouver les choses que vous chérissiez, vous devez d'abord annihiler cette chose, pour retrouver estime à vos propres yeux.

Guy Randall

25 ans, jeune détective privé

APP	15	Prestance	75 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	61

Compétences

Athlétisme	35 %
Baratin	40 %
Bibliothèque	45 %
Comptabilité	45 %
Crédit	20 %
Discrétion	50 %
Dissimulation	35 %
Droit	20 %
Écouter	45 %
Métier : serrurier	40 %
Mythe de Cthulhu	10 %
Négociation	20 %
Persuasion	60 %
Pilotage	35 %
Premiers soins	50 %
Psychologie	30 %
Se cacher	60 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Anglais	65 %

Combat

• Poing dégâts 1D3+1D4	70 %
• Saisie dégâts spéciaux	40 %
• Cran d'arrêt dégâts 1D4+1D3	35 %
• Revolver .45 dégâts 1D10+2	70 %

Investigateur 6

Amy Lachlan



Votre famille n'a jamais été riche. Votre père était le majordome de la famille Sterling du Rhode Island et votre mère était femme de chambre pour eux. Vous avez vu ce que l'argent pouvait faire. En grandissant au manoir Sterling, vous êtes devenue amie avec la fille de la famille, Donna.
Maintenant, vous avez toutes deux une vingtaine d'années et ne pouvez plus passer autant de temps ensemble que jadis. Donna étudie l'anthropologie à l'université Miskatonic et vous avez fini comme journaliste au sein du *NY Pillar/Riposte*, à tenir les gens informés de toutes les annonces et les scandales qui secouent les habitants riches et célèbres de Manhattan. C'est un rôle que vous appréciez et que vous chérissez. Tout ce qu'il vous reste à faire maintenant, c'est à vous faire remarquer d'une de ces personnes très riches, et qu'elle vous demande en mariage.

État mental actuel : quelque chose vous préoccupe, quelque chose qui vous est arrivé – mais vous êtes incapable de vous rappeler quoi. Une chose horrible vous a attaquée et vous maintenant, vous voudriez savoir quoi, car elle vous a rendu malade et vous souffrez de nausées et de migraines. Vous devez affronter vos peurs et découvrir la vérité sur ces maux qui vous assaillent.

Amy Lachlan

21 ans, journaliste au NY Pillar/Riposte

APP	15	Prestance	75 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	57

Compétences

Art : écrire des chroniques	65 %
Athlétisme	35 %
Baratin	70 %
Bibliothèque	55 %
Crédit	25 %
Discrétion	55 %
Écouter	55 %
Mythe de Cthulhu	17 %
Négociation	50 %
Persuasion	50 %
Pilotage	35 %
Premiers soins	35 %
Psychologie	40 %
Se cacher	40 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Anglais	65 %
Français	25 %

Combat

• Poing dégâts 1D3+1D4	55 %
• Pistolet .38 automatique dégâts 1D10	50%



Documents & Aides de jeu



Aides de Jeu

Une lumière fantomatique

31 août 1927
Dr Neil Fordyce
BP 470
Stromness
Orcades, Écosse

Cher Dr Fordyce,
Je dois mal comprendre votre dernière lettre, dans laquelle vous semblez exprimer l'envie d'appliquer la formule que je vous ai précédemment fournie. L'auteur avertit clairement qu'il ne faut pas l'utiliser sans avoir pris des précautions spécifiques, c'est-à-dire : le pentagone pnakotique et les signes de protection cabalistiques. Bien que vous n'en parliez pas explicitement, je suppose que vous connaissez bien le *Livre de Iod* qui suggère que Celui du Golf Gris peut aider quiconque fait appel à lui par l'intermédiaire de boulettes temporelles ?
Je vous encourage vivement à être prudent. En l'absence de ces défenses, non seulement vous courez un grave danger, mais vous risquez aussi de déclencher des forces au-delà de votre contrôle.

Très respectueusement,
J.L. Hardy
Bibliothécaire des collections spéciales

Document 1

3 septembre 1927
Dr Neil Fordyce
BP 470
Stromness
Orcades, Écosse

Cher Dr Fordyce,
J'ai le regret de vous informer respectueusement que la Bibliothèque ne peut plus accepter de communiquer au sujet du *De Vermis Mysteriis*.
Si M. Hardy vous a aidé jusqu'ici, c'est qu'il avait été amené à croire que votre intérêt était purement académique. Cependant, vos dernières lettres montrent l'envie d'une application pratique de certains aspects du volume susmentionné, ce que la bibliothèque ne peut ni excuser, ni encourager.

Sincèrement,
W.G. Cummings
Directeur

Document 2

19 août 1927
Dr Neil Fordyce
BP 470
Stromness
Orcades, Écosse

Cher Dr Fordyce,
Reçu votre lettre du 29 du mois dernier.
Il est effectivement malheureux que vous ayez perdu les archives dont vous étiez si fier. Je peux comprendre votre déception, car j'ai connu des expériences similaires lors de la perte d'articles, de livres, etc. qui ne pourront jamais être dupliqués ou restaurés.
Vous avez raison de penser que ce genre de donnée n'est pas accessible au grand public. Mais puisque vous préparez un livret sur la vie et l'œuvre de Ludwig Prinn, nous pouvons faire une exception.
Vous trouverez ci-joint une copie tapée de l'essentiel du texte que vous souhaitiez.

Très respectueusement,
J. Luther Hardy
Bibliothécaire des collections spéciales

Document 3

Investigateurs prétirés

Angus Milne

En tant que lieutenant sur l'*Helios*, votre travail consiste à aider le second. Vous êtes aussi l'officier de navigation du navire, en charge des cartes maritimes. Vous devez encore vous assurer que l'équipement de survie (les canots de sauvetage, les bouées, etc.) est en bon état. Vous vous êtes porté volontaire pour vous rendre sur terre et enquêter sur la situation. En tant qu'officier de plus haut rang sur Hallowsay, vous serez le chef. Venant de Glasgow, vous vous considérez comme plus éduqué que les hommes de la campagne de l'équipage. Vous n'êtes pas superstitieux pour deux sous. Vous appréciez les classiques, votre préféré étant l'*Ars Poetica* d'Horace. Vous êtes connu pour votre calme, vos manières réservées, votre compétence, vos qualités de marin et votre dévouement. Vous êtes fier de votre travail pour le Bureau des Phares Nordiques, fier de votre rang.

Angus Milne

32 ans, lieutenant

APP	13	Prestance	65 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	70

Compétences

Sciences formelles : astronomie	25 %
Athlétisme	30 %
Métier : électricité	85 %
Premiers Soins	40 %
Écouter	65 %
Métier : mécanique	70 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	52 %
Orientation	70 %
Navigation	70 %
Trouver Objet Caché	40 %
Natation	90 %

Langues

Latin	50 %

Équipement

Poncho imperméable, bonnet en laine, gilet de sauvetage, cardigan, bottes, pipe, tabac, allumettes imperméables (10), montre de poche.

Willie Ross



En tant que marin sur le bateau de ravitaillement *Helios*, votre travail consiste à vous assurer que tout est en ordre sur le navire. Vous aidez à l'amarrer et le démarrer du débarcadère, vous entretenez l'équipement sur le pont. Vous vous êtes porté volontaire pour vous rendre sur terre et enquêter sur la situation sur Hallowsay.
Vous êtes originaire de Kilfinan en Argyll, mais vous avez une femme et des enfants à Stromness. Ils vous manquent énormément pendant les longues semaines en mer. Vous avez l'impression que les enfants prennent plusieurs centimètres chaque fois que vous les voyez. Vous êtes connu pour vos talents de cuisinier.

Willie Ross

37 ans, marin

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme : escalade	60 %
Métier : cuisinier	55 %
Athlétisme	40 %
Baratin	35 %
Premiers Soins	40 %
Se cacher	20 %
Athlétisme : sauter	35 %
Écouter	30 %
Métier : mécanique	40 %
Orientation	45 %
Navigation	45 %
Trouver Objet Caché	35 %
Natation	75 %
Lancer	65 %

Attaques

Corps à corps : bagarre dégâts 1D3+1D4	55 %
Corps à corps : arts martiaux dégâts spéciaux	50 %

Équipement

Poncho imperméable, bonnet en laine, gilet de sauvetage, cardigan, bottes, tabac, papier à rouler, allumettes en bois (10), flasque de whisky, kit de couture avec du fil, des lacets et des boutons.

Investigateurs prétirés

Jock Paterson

En tant que marin sur le bateau de ravitaillement *Helios*, votre travail consiste à vous assurer que tout est en ordre sur le navire. Vous aidez à l'amarrer et le démarrer du débarcadère, vous entretenez l'équipement sur le pont. Vous avez répondu à l'appel à volontaires du capitaine pour aller à terre et enquêter sur la situation sur Hallowsay.
Vous êtes originaire de Roseneath en Dunbarton, mais vous vivez maintenant à Stromness. Vous êtes un homme sérieux, avec un humour pince-sans-rire. Vous êtes profondément religieux, un presbytérien. Vous préférez écouter et réfléchir avant d'agir.

Jock Paterson

28 ans, marin

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact +1D4
Points de Vie 14
Santé Mentale 65

Compétences

Sciences formelles : astronomie	19 %
Athlétisme : escalade	50 %
Athlétisme	60 %
Métier : électricité	30 %
Premiers Soins	60 %
Athlétisme : saut	55 %
Écouter	30 %
Métier : mécanique	40 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	20 %
Orientation	45 %
Navigation	45 %
Psychologie	20 %
Natation	50 %
Lancer	25 %

Attaques

Corps à corps : bagarre	55 %
dégâts 1D3+1D4	
Fusil de chasse *	50 %

** Jock possède la compétence, mais n'a pas de fusil.*

Équipement
Poncho imperméable, bonnet en laine, gilet de sauvetage, cardigan, bottes, pipe, tabac, crucifix en argent sur une chaîne, boîte de poche de 12 allumettes imperméables.

Archie Finley

Vous avez récemment été engagé par le Bureau des Phares Nordiques. Hallowsay est votre premier poste, après un bref apprentissage à Tarbat Ness sur la côte est. Vous naviguez à bord du ravitailleur de phare *Helios*. Lorsque vous arriverez à Hallowsay, vous remplacerez Peter Scott, qui démissionne du service des phares.
Vous êtes originaire de Kilmarnock en Ayr, mais vous avez pris une chambre à Stromness. Vous ne connaissez personne dans l'équipage, mais vous avez hâte de rencontrer vos collègues sur Hallowsay. Vous avez avec vous un sac en toile de jute contenant le courrier des gardiens, du tabac pour pipe, des gâteaux d'avoine et une bouteille de whisky. Avec cela, vous avez l'espoir de vous faire de nouveaux amis sur l'île.

Archie Finley, 25 ans

assistant gardien de phare

APP	15	Prestance	75 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 13
Santé Mentale 70

Compétences

Sciences formelles : astronomie	38 %
Navigation	25 %
Athlétisme : escalade	80 %
Métier : électricité	30 %
Premiers Soins	60 %
Athlétisme : saut	55 %
Écouter	45 %
Métier : mécanique	40 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	20 %
Orientation	35 %
Psychologie	20 %
Discrétion	40 %
Natation	80 %
Lancer	55 %

Langues

Gaélique	25 %
Latin	25 %

Attaques

Couteau de poche	55 %
dégâts 1D4	

Équipement
Poncho imperméable, bonnet en laine, gilet de sauvetage, cardigan, bottes, pied de lapin, couteau de poche.

Aides de Jeu : De la suite dans la folie

Colonel James Butler

Le colonel Butler était autrefois un officier de cavalerie et un meneur d'hommes sur le champ de bataille, jusqu'à ce que le choc du combat dans les tranchées de France ne le brise mentalement et physiquement. Maintenant détruit, le colonel préfère suivre les ordres que les donner. Il porte toujours sa veste d'uniforme délavée, avec ses médailles, par-dessus le pyjama de l'hôpital. Vivant dans la passé, Butler confond parfois d'autres patients avec des membres de son ancienne unité. Par exemple, il ne fait pas totalement confiance à la nouvelle recrue, Waldo Hirsch, qu'il considère comme un espion allemand potentiel.

Colonel James Butler

52 ans, officier militaire à la retraite

APP	10	Prestance	50 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	40
Folie	Choc post traumatique

Compétences

Négociation	45 %
Crédit	45 %
Athlétisme	42 %
Baratin	45 %
Se Cacher	30 %
Sciences humaines : histoire	50 %
Athlétisme : saut	35 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	20 %
Orientation	30 %
Persuasion	65 %
Psychologie	45 %
Équitation	45 %
Discrétion	30 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langues

Anglais	65 %

Attaques

Corps à corps : bagarre dégâts 1D3	70 %
Corps à corps : arts martiaux dégâts spécial	55 %
Armes à feu : armes de poing *	50 %
Armes à feu : armes d'épaule *	55 %

** compétence d'arme uniquement.*

Équipement

Cravache, médailles.

Alina Dolinski

Alina est une actrice de théâtre renommée venue de Boston. Mlle Dolinski a été internée à Wormwood par son manager/avocat, un amant possessif. Elle doit surmonter une dépendance à la cocaïne. Habituée à l'excitation et au glamour du travail sous la lumière des projecteurs, elle trouve l'atmosphère tranquille de l'asile trop terne et ennuyeuse pour ses goûts blasés. Doté d'un goût prononcé pour la tragédie, Alina retourne profite de la moindre opportunité pour attirer l'attention ou montrer ses talents devant un public.

Alina Dolinski

27 ans, actrice de théâtre

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	65
Folie	Addiction à la drogue

Compétences

Culture artistique : théâtre	55 %
Culture artistique : chant	25 %
Négociation	35 %
Crédit	55 %
Imposture	41 %
Baratin	45 %
Trouver Objet Caché	35 %
Persuasion	65 %
Sciences de la vie :	
- Pharmacologie	31 %
Psychologie	25 %

Langues

Anglais	80 %
Polonais	31 %

Attaques

Aucune

Équipement

Trousse de maquillage.

Mona di Fabrizio

Mona a été internée par ses parents, les propriétaires d'un magasin de vêtements prospère, il y a quelques années, après une étrange vague de folie de masse ayant frappé les personnes sensibles possédant des capacités artistiques à travers le monde entier. Souffrant encore de sautes d'humeurs brusques et parfois violentes, elle passe la majeure partie de son temps à peindre d'étranges paysages sous-marins, remplis des formes sombres et cyclopéennes qui hantent ses rêves. Elle a été particulièrement agacée récemment quand le Dr Shelley lui a interdit d'utiliser la camera du sanatorium pour prendre des photographies des autres résidents, tout en disant que c'était pour son propre bien.

Mona di Fabrizio

18 ans, peintre maniaque

APP	11	Prestance	55 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	40
Folie	Manacio-dépressif

Compétences

Culture artistique : peinture	65 %
Histoire de l'art	60 %
Négociation	35 %
Mythe de Cthulhu	07 %
Athlétisme	36 %
Sciences humaines : histoire	40 %
Bibliothèque	45 %
Écouter	65 %
Persuasion	45 %
Métier : photographie	50 %
Psychologie	35 %
Lancer	55 %

Langues

Anglais	41 %
Italien	60 %

Attaques

Corps à corps : bagarre 55 %
dégâts 1D3

Équipement

Palette de peintre, pinceaux.

Elliot Gordon

Né avec un grave handicap mental, Elliot a vécu dans différentes institutions presque toute sa vie. N'ayant pas reçu de visite de sa famille depuis des années, il en est venu à considérer Mona comme sa petite sœur et Percival comme son père adoptif. Bien qu'ayant du mal à comprendre la plupart des comportements humains et des interactions sociales ordinaires, son esprit est capable d'exploits de calculs mathématiques et de logique. Il possède une collection de casse-tête et de jouets mécaniques dans sa chambre, avec lesquels il aime s'amuser. Elliot s'intéresse aussi à l'astronomie. Il aime passer des heures à fixer les étoiles la nuit. Cependant, il est convaincu qu'il existe neuf planètes autour du soleil, plutôt que les dix qui sont actuellement connues de la science.

Elliot Gordon

25 ans, patient handicappé mental

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	50
Folie	Idiot savant

Compétences

Culture artistique : piano	30 %
Sciences formelles : astronomie	51 %
Métier : fabrication de montres	30 %
Métier : électricité	55 %
Se Cacher	45 %
Sciences formelles :	
- Mathématiques	75 %
Métier : mécanique	70 %
Discrétion	25 %

Langues

Anglais	70 %

Attaques

Aucune

Équipement

Outils d'horloger.

Waldo Hirsh

Prétendant être un directeur d'usine désireux de récupérer du stress et de l'épuisement, l'immigrant allemand appelé Waldo est en fait un détective privé travaillant sous couverture. Il a été engagé il y a quelques semaines par le manager d'Alina, afin qu'il la surveille durant son séjour et lui fasse un rapport sur sa récupération. S'étant volontairement fait interner, il est techniquement libre de quitter Wormwood quand il le souhaite, à condition que le directeur signe les documents de décharge. Toujours un peu nerveux, Waldo a passé tellement de temps à vivre avec les autres résidents qu'il commence à se demander si quelque chose n'irait pas de travers chez lui.

Waldo Hirsch

30 ans, détective privé

APP	09	Prestance	45 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	13
Santé Mentale	40
Folie	Hypochondriaque

Compétences

Comptabilité	30 %
Négociation	25 %
Athlétisme : escalade	50 %
Dissimulation	35 %
Imposture	31 %
Conduite	40 %
Baratin	35 %
Se Cacher	40 %
Athlétisme : sauter	35 %
Droit	25 %
Bibliothèque	35 %
Métier : serrurerie	31 %
Persuasion	25 %
Discrétion	40 %
Trouver Objet Caché	45 %
Natation	35 %
Pister	30 %

Langues

Anglais	41 %
Allemand	75 %

Attaques

Corps à corps : bagarre dégâts 1D3+1D4	60 %
Corps à corps : art martial dégâts spécial	35 %
Couteaux	45 %

** compétence d'arme uniquement.*

Équipement

Carnet, crayon, outils de crochetage dissimulés.

Percival Severin III

Percival Severin III est un millionnaire, possédant un manoir et un yacht. Du moins, ce serait le cas si des parents avares ne lui avaient pas pris. Ne se satisfaisant pas de la simple richesse ou du pouvoir personnel, il a commencé à explorer les mystères de l'occulte, d'abord chez les francs-maçons, puis dans d'autres sociétés secrètes moins honnêtes. Sa plongée dans les choses que l'homme n'est pas censé connaître a fini par l'amener au contact d'une rare édition française du *Roi en Jaune*. Peu après avoir lu cette effroyable pièce, son esprit a été perverti par les terribles implications dissimulées par le texte. Percival se croit maintenant piégé dans l'histoire, les autres patients jouant le rôle d'autres personnages condamnés à suivre le récit se déroulant, invisible, autour d'eux. Étant habitué à ce qu'on lui obéisse, M. Severin serait l'homme idéal pour mener les autres dans une investigation. Du moins, s'il apprenait à leur faire confiance.

Percival Severin III

49 ans, millionaire délirant

APP	08	Prestance	40 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	55
Folie	Paranoïa

Compétences

Comptabilité	70 %
Sciences humaines : - Anthropologie	21 %
Négociation	75 %
Crédit	80 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Baratin	65 %
Sciences humaines : histoire	40 %
Bibliothèque	45 %
Sciences occultes	45 %
Persuasion	55 %
Psychologie	55 %

Langues

Anglais	90 %
Français	31 %

Attaques

Aucune

Équipement

Montre de poche, haut de forme.

Aides de Jeu : Mort Accidentelle

L'archéologie de Ravensby

Les deux tumulus ou tertres ronds de la paroisse ont été identifiés par William Stukeley en 1753 comme « les lieux de sépulture de deux rois britanniques ou des lieux de vénération religieuse » ce qui est suffisamment flou pour désigner à peu près n'importe quoi. Il semble même suggérer l'existence d'un troisième tumulus sur son plan. Dans son récit de sa visite à Ravensby, Stukeley se remémore également l'enlèvement de la dernière pierre dépassant du sol de l'abbaye d'origine. L'un des tumulus a été fouillé par Sir Joseph Banks en 1780. Une fouille sur le site de l'abbaye a été conduite par son neveu, le révérend Edward Stanhope, en 1792. Aucun rapport n'a été publié, mais, apparemment, on peut trouver des informations sur les fouilles dans Crascall (1802).

L'abbaye de Ravensby a été fondée au douzième siècle par Guillaume de Roumare, Earl de Lincoln, à l'emplacement d'un village abandonné à la frontière nord des Fens. Guillaume de Roumare y finit ses jours en tant que moine. Après sa mort, il fut enterré sur les terres de l'abbaye. Ravensby fut colonisé par treize moines cisterciens de l'abbaye de Rievaulx au Yorkshire. Quand la colonie arriva en 1142, l'église existante de St Lawrence servit temporairement d'église aux moines.

Au treizième siècle, l'abbaye de Ravensby allait devenir l'une des plus riches maisons de l'ordre cistercien. L'un des témoins de la rébellion du Lincolnshire de 1536 déclara avoir vu les moines de Ravensby dans les champs avec les insurgés, mais aucun d'entre eux ne fut jugé. Lors de la dissolution des monastères par Henry VIII en 1538–9, l'abbaye était ruinée et dans un état de grand délabrement.

Il ne reste rien debout de l'abbaye. On distingue encore les fondations non seulement de l'église et du cloître, mais aussi d'une enceinte étendue. Le domaine fut acheté en 1714 par la famille Banks. Elle fut reçue en héritage par Joseph Banks, botaniste du capitaine Cook, puis président de la Société royale. Ensuite, elle passa à la famille Stanhope, qui avait longtemps fourni des membres du Parlement pour cette région. En 1845, la vieille maison fut démolie pour laisser la place à un nouveau bâtiment conçu par William Burn dans son style jacobéthain caractéristique, pour un coût de vingt mille livres.

Document 2

Mon expérience archéologique a donné à la fois plus et moins de résultats que ce que j'espérais. Je savais que l'oncle Banks croyait qu'on avait trop attendu pour le faire, mais j'étais occupé par la paroisse et les hochements de tête de mes paroissiens conspiraient pour m'empêcher de me concentrer sur mes essais. Dans ce contexte, l'intérêt de M. Joseph Crascall de la Société littéraire de Wisbech apparait comme une véritable bénédiction. Ayant entendu parler de mes fouilles, il a proposé son temps, se logeant à ses frais dans le village. Il a engagé une poignée de terrassiers itinérants récemment débauchés après le creusement d'un canal de drainage pour renforcer les ouvriers qui m'ont été prêtés par le domaine. Ces hommes durs n'ont pas été très bien accueillis par les habitants, mais ils creusaient comme des taupes. Grâce à leur travail et à la compréhension de l'architecture médiévale de Crascall qui nous a permis de creuser aux points les plus productifs, nos efforts ont rapidement été récompensés. Des morceaux de vitraux et de carrelage sont venus compléter ma collection.

Puis nous avons exhumé le premier squelette. Trouver une sépulture n'était pas une surprise initialement, mais je ne comprenais pas pourquoi il avait été enterré face contre terre. Cela n'intéressa pas beaucoup M. Crascall, qui s'attacha plutôt à la découverte d'un poteau, provenant censément d'un porche de cimetière. Il ordonna à ses hommes de fouiller un énorme trou à l'autre bout du site. Au bout du septième squelette, il commença à acquiescer que je devais être sur une piste, et au quatorzième (et dernier), il était content de moi. J'étais sûr d'avoir découvert quelque chose d'un certain intérêt archéologique, mais il me répétait que ces trouvailles n'étaient pas rares. Son explication des enterrements face contre terre était d'un ennuyeux assommant. Comme ils avaient tous été trouvés ainsi, cela signifiait que le système d'enterrement, la nature des cercueils et la façon dont ils étaient descendus devaient avoir contribué à accidentellement tourné leurs occupants à l'envers. Afin de résoudre ce point, c'est écrit à l'oncle Banks. Je ne l'avais pas fait auparavant dans l'excitation des fouilles et je voulais avoir quelque chose d'impressionnant à lui dire. J'ai été surpris par sa réaction, qui m'enjoignait d'interdire la propriété à Crascall sur-le-champ. Je n'ai pas eu à le faire, car les premiers cas de fièvre s'étaient déclarés entre-temps et Crascall était retourné à Wisbech pour protéger sa santé. Trois de mes terrassiers l'ont attrapé et quatre ou cinq autres dans le village.

Dans sa lettre, l'oncle Banks semblait penser que j'avais été un idiot total, et il s'intéressait encore moins à mes découvertes que Crascall. Il semble que lorsque notre oncle et notre père avaient creusé dans les tumulus il y a douze ans, ce même homme s'était joint à eux. A la fin, notre père avait suspecté Crascall de fouiller pour lui-même la nuit. Te souviens-tu de ce genre de choses ? Tout ce pataquès et ils ont fait labourer le troisième tumulus « dans un coup de sang » comme a dit notre mère. Je m'en suis souvenu aussitôt que j'ai lu la lettre de notre oncle. Je me suis aussi souvenu de Crascall, qui n'avait pas changé d'un cheveu, même si je ne l'avais pas reconnu une seule fois durant la semaine précédente. Je dois admettre que je me demande maintenant ce que le vieil homme essayait réellement de creuser pendant que nous étions occupés par les squelettes. Mais cela ne doit pas aller plus loin, évidemment. Nous ne savons pas s'il prospectait sur notre propriété ou s'il est parti avec quelque chose. En tout cas mes aspirations archéologiques ont été refroidies par l'expérience.

Document 4 : Extraits d'une lettre du révérend Edward Stanhope à sa sœur Mary Stanhope, août 1792

Un ouvrage intéressant, c'est indéniable, par un véritable excentrique. Je me demande pourquoi le musée de Wisbech n'en a pas un exemplaire alors qu'il se concentre tant sur la région. Si Colin pouvait en trouver un autre, je leur enverrai. Crascall est tellement suffisant que c'en est ennuyeux. D'un côté, c'est un grand démystificateur, un homme de raison, mais d'un autre côté, il semble impliquer qu'il ne croit pas à l'explication rationnelle, qu'il en sait plus qu'il ne dit. Il y a quelque chose de faux dans ses récits, mais je n'arrive pas à mettre le doigt dessus avec précision.

Ch. 2 & 3 : *j'ai une lettre d'Edward Stanhope évoquant l'implication de Crascall dans les deux fouilles de Ravensby qui ont rendu les miennes si infructueuses. Mon ancêtre jugeait Crascall utile, mais dédaigneux de ses découvertes sur le site de l'abbaye, qui étaient au moins intéressantes. Durant ou après la première fouille, il semble que Crascall fut suspecté d'avoir essayé d'éclipser ses hôtes éminents. Le récit de Crascall contient quelques remarques acides à propos des voleurs qui se sont assurés de l'absence de découvertes lors de la première fouille. Il continue à dédaigner les squelettes de la seconde fouille, bien qu'il révèle qu'Edward les a fait réenterrer dans la cour de l'église. Crascall fait également des suppositions sur le trésor de l'abbaye, si étrangement absent lors de la Dissolution. Quoiqu'il ne dise pas exactement « trésor », mais plutôt « objets de valeur ». Je suis tenté de lire entre les lignes quand il dit qu'ils « étaient » là où on pouvait les trouver.*

Ch. 4 : *le peu que je sais sur l'argenterie tend à corroborer la vision de Crascall sur les prétentions de la ville de King's Lynn à propos de la coupe du roi John, mais il a d'autres suggestions. Il est certain qu'aucun homme des Fens n'a trouvé et pillé le chariot du trésor perdu après qu'il eut été abandonné. Il implique qu'il restait un petit magot malgré les finances précaires du roi John. C suggère également que ceux qui espèrent retrouver le magot « devraient avoir cherché » sur les terres entre Walpole Cross Keys et ce qui est maintenant Sutton Bridge. Veut-il dire que les hommes des Fens et l'équipage royal de l'époque ont raté leur chance, ou que ses contemporains ne peuvent plus trouver ce qui était accessible à l'époque ? Aucune source n'est citée, et sa syntaxe est diablement ambiguë.*

Ch. 5 : *à propos de la tempête de 1557 à Blythburgh, il reste d'une opacité frustrante. Il ne tient pas compte du chien noir, mais traite les faits comme parole d'évangile. Il rejette la tradition locale des marques de griffes de chien brûlées sur les portes intérieures de l'église, tout en ajoutant ses propres soupçons d'activités surnaturelles en observant qu'il n'y avait pas d'oiseaux autour de l'église. Il déclare : « mais si j'avais été un oiseau, je ne me serais pas approché de l'emplacement de la flèche, de peur de traverser en plein vol ». Il fait également des allusions à un désastre similaire pouvant arriver à des endroits similaires dans des conditions similaires. Quand il mentionne l'église St Peter à Wisbech, cela ressemble presque à une menace.*

Ch. 6 : *je suis frappé par le fait que les projets de construction de Crascall dans le centre de Wisbech sont plus inspirés par l'archéologie que par un véritable développement. Il implique qu'il pourrait bientôt creuser sur le site du château lui-même, c'est-à-dire autour des fondations du manoir de Thurloe, ce qui signifie qu'il a fabriqué son désaccord avec le conseil municipal au sujet de l'extension de la rue vers son développement afin de motiver sa destruction du bâtiment datant de l'Interrègne. La villa plutôt modeste de style régence qui l'a finalement remplacée n'est visiblement venue qu'après coup. En regardant les descriptions de l'endroit dans les guides, on voit qu'il y aurait un accès aux oubliettes normandes sur les terres du château qui ne passerait pas par le bâtiment intermédiaire. J'aimerais le voir par moi-même. Mais que faisait donc Crascall à Wisbech avec son argent acquis de façon louche et sa respectabilité défaillante ? Je vais aller visiter la bibliothèque du musée de la Société littéraire pour y chercher des témoignages locaux à son propos. Que pensaient de lui les autres membres ? Et où est-il parti ? Je dois admettre que je suis intrigué. Ralph aura plaisir à m'entendre lui raconter mon expédition après cet escroc. Musée le matin, château l'après-midi. Une nuit à l'hôtel comme récompense.*

Document 3 : Extraits du journal de Charles Stanhope

Histoire du château de Wisbech

Le château de Wisbech et son parc occupent le centre de la ville. Le premier château fut construit durant le règne de Guillaume le Conquérant, probablement entre 1072 et 1086. Appartenant aux évêques d'Ely, il leur servait de résidence lorsqu'ils visitaient la ville et de prison. Une contagion apportée dans les oubliettes par un prisonnier français les obligea à murer partiellement ces oubliettes en 1148.

Pendant la Première Révolution anglaise, le château fut pris par le Parlement, puis détruit par son nouveau propriétaire, John Thurloe, premier secrétaire d'État du Protectorat. En 1657, il fait construire une nouvelle maison sur l'emplacement occupé par l'ancien château. Après la Restauration, Thurloe est exécuté pour trahison. La maison revient aux évêques d'Ely, qui la louent à des familles locales.

En 1793, le château est acheté par Joseph Crascall, apparemment un garçon du pays qui a fait fortune dans le commerce avec les colonies. Initialement, il fait démolir les annexes et développe la rue circulaire, la place d'Ely et la place de l'Union, laissant debout la maison de Thurloe. Suite à l'échec de son projet d'agrandir le domaine avec une grande allée, il choisit de raser la maison du dix-septième siècle pour la remplacer par le bâtiment actuel, en réutilisant une bonne partie des matériaux d'origine. La villa de style régence actuelle fut achevée en 1816, juste avant la mort de Crascall. Le bâtiment fut acheté par la famille Peckover. Depuis, elle a été louée pour toutes sortes d'usages, dont une école et un cabinet de dentiste.

Document 5

Peut-être qu'en écrivant .. Je dois dire à quelqu'un ce que j'ai découvert, mais mon esprit se rebelle dès que j'essaie. Quel dommage que Fred ne soit pas là. Il est fiable. N'importe quel visage familier serait agréable après ce que j'ai vu. Ou que j'ai cru voir. J'ai fui ici sans réfléchir. Ne me souviens même pas du trajet jusqu'à la toute fin. J'ai de la chance d'avoir vu ce hideux portail pour l'enfer et d'avoir gardé ma santé mentale, si c'est le cas. Les chevaux m'ont aidé. Suis resté longtemps avec eux dans le noir pour retrouver mes esprits.
Je me sens mieux d'avoir téléphoné à James, mais je n'ai pas réussi à lui dire. J'aurai préféré Ralph mais il n'a pas répondu. La question est : que faire maintenant ? Un horrible sentiment de menace pèse sur moi. Mais des êtres pareils ne pourraient pas me poursuivre, même en pleine nuit. Ils ne peuvent pas savoir qui je suis. Ce n'est pas un cauchemar. Bien sûr, j'ai parlé au dentiste, lui ai dit qui j'étais. Non, ne pas y penser. Peut-il toujours parler ? Si le cornu est qui je pense qu'il est. Ressemblait au frontispice. Le reconnaître était aussi effrayant que .. mon Dieu .. si c'est lui, il connaît cet endroit, ou l'a connu. C'est pour cette raison que je l'ai cherché. Qu'ai-je fait ? Du bruit. Trop tôt pour

(La note s'arrête brusquement.)

Document 1 La dernière note de Charles Stanhope, écrite d'une main tremblante.

Extrait (traduit du latin) d'*Une Histoire de l'ordre fraternel des Cisterciens* (1755), par frère François Débuchet

Le *Livre d'Ivon* mentionne sans y croire une « tablette noire » qui aurait été un fétiche de ces hérétiques gênants. Ils ont été vaincus de main de maître par William de Romara, qui les combattit et prit leur pierre maléfique en 1135. Tandis que les hérétiques se déchaînaient, il emmena la pierre en Angleterre et la garda de nombreuses années. Là-bas, il gagna le respect du roi anglais et finit par fonder une abbaye pour l'ordre à un endroit appelé Raves-by, une maison fille de Rievaulx, où il se retira pour finir ses jours. C'était une maison prospère, mais elle sembla péricliter dans ses dernières années. Nous avons des archives de la mission de frère Théophile de Ghent, qui fut envoyé là-bas pour corriger ces problèmes, mais les archives s'interrompent avec la saisie de toutes les propriétés par le monarque hérétique Henry VIII en 1539.

Document 10

Note manuscrite prétendument extraite du *Livre d'Ivon*

Il y a une tablette noire des Lémuriens réputée être faite d'une pierre tombée du ciel que l'on dit rendre fou tout homme qui la touche. Pourtant, elle a aussi de grands pouvoirs de convocation et, par sa présence, elle détruit les sceaux et les signes des races anciennes.

Document 11

Un meurtre atroce au Norfolk

M. Thomas Marten, de la ferme Bank, à Elmeth, a été retrouvé horriblement assassiné, il y a deux nuits. Il avait apparemment été coupé en morceaux, puis en partie dévoré par ses propres cochons après être allé voir des intrus dans la cour de sa ferme.
M. Smith, un fermier voisin, alerté par Mme Marten, est venu à la rescousse avec ses fils. Il a vu les lumières d'une voiture de taille moyenne, peut-être une Morris, quittant la propriété avec deux ou trois personnes à bord. Ce n'est que plus tard qu'ils ont découvert les restes partiellement dévorés de M. Marten dans la porcherie. Ses assaillants n'ont laissé aucune trace derrière eux à l'exception des empreintes de pneus. Mme Mary Marten, la femme du défunt, n'a pas une bonne vue. Elle n'a rien perçu de fâcheux durant cette série d'événements choquants. Elle a déclaré à la police que son mari regardait par la fenêtre alors qu'elle apportait le souper. Il a dit : « Il y a deux gentilshommes dans ma cour en train de regarder les cochons. » Quand elle lui a demandé s'il pensait qu'ils voulaient en acheter un, M. Marten a répondu : « Ces gens ont un air qui ne me revient pas. » et il a été cherché sa carabine. Ayant jeté à nouveau un œil par la fenêtre de la cuisine, il a dit, d'un ton énervé : « Ils ont mis un gros chien gris avec mes cochons. » Il a envoyé Mme Marten chez les voisins à toute vitesse avant d'aller voir les intrus.
Ce qui est arrivé à M. Marten n'est pas clair. La partie inférieure de son corps avait été affreusement mutilée lorsque les Smith ont fait leur macabre découverte. La police a immédiatement été appelée. Avec une meilleure lumière, on a retrouvé la carabine de M. Marten, inutilisée, près d'une mare de sang, ainsi, un peu plus loin, que le pied tranché de la victime dans une moitié de botte Wellington. La police cherche deux ou trois hommes, l'un d'une carrure assez large, les autres de taille moyenne. Ils ont peut-être un gros molosse gris. Toute personne ayant des informations sur ce crime révoltant doit contacter le détective sergent Venters de la police du Norfolk, par l'intermédiaire du commissariat de King's Lynn.
La police conseille à tous les occupants de fermes isolées des Fens, surtout les éleveurs de porcs, d'être particulièrement vigilants jusqu'à ce que les meurtriers soient appréhendés.

Document 8 : Article du Times d'aujourd'hui

8 septembre 1838

Cher cousin,

Une lettre extraordinaire est arrivée en ma possession qui éclaire d'une lumière nouvelle les jours sombres de 1816 après lesquels certaines personnes n'ont plus jamais été vues. La lettre est cryptique, adressée et signée d'initiales, mais elle provient de la doublure de l'écritoire que notre père a achetée dans une vente aux enchères des biens d'une branche de la famille Peckover. D'après les indices, je pense que les correspondants ne peuvent être que les éminents Thomas Clarkson, qui est né et a été élevé ici) et Jonathan Peckover. Je la copie aussi clairement que possible, mais je dois la cacher pour notre père ne la voie pas. Il la détruirait, j'en suis sûr. Elle commence ainsi :

Cher J.P., vous devez savoir que Cr. est parti et tout a été fait pour éviter les questions. Tous ceux qui connaissaient ses activités et ses desseins ont juré de garder le secret. Les émeutes des ouvriers agricoles sont une couverture parfaite pour nos actions. Quelle ironie. Vous rappelez-vous qu'il y a vingt ans, Cr. s'est dressé contre les paysans dans des circonstances similaires, se rangeant avec les gentilshommes de la ville en tant que citoyen respectable, membre de la Société littéraire et investisseur bienvenu. Son archéologie, ses décorations égyptiennes et son intérêt pour les trésors enterrés passaient pour les excentricités et peut-être le travail d'un antiquaire. La lettre bien connue de Sir Joseph Banks à la Société en 1792 délia les langues et, comme vous le savez, m'aidèrent à percer Cr. à jour au plus tôt. Après une courte enquête, je savais qu'il tenait sa fortune de cet abominable commerce. Je l'ai fait savoir, et nombreux sont ceux qui l'ont abandonné. Il passa alors plus de temps dans sa ferme et hors de nos pattes. Avec mes voyages d'un bout à l'autre du pays, je l'ai presque oublié. Mais le ton mauvais de son livre et la destruction du Château ont braqué les villageois contre lui. Quand le révérend Vachell de Littleport a raconté ce qu'il tenait des hommes de couleur livrés à Cr. et la nature des artefacts qu'il chérissait, tous les hommes de bonne volonté se sont retournés contre lui. Vachell doit encore remercier Dieu de ne pas avoir été dans sa maison quand Cr. a décidé de se venger, mais même ainsi il a eu du mal à convaincre le conseil qu'il était temps d'agir et que des mesures énergiques étaient nécessaires. Cr. savait que certains étaient remontés contre lui, et je pense que vous avez eu raison d'éloigner votre famille et vous-même tout en nous écrivant à moi et mon frère pour demander notre aide. Quand nous sommes arrivés, il savait pourquoi nous étions là. Il s'est tenu face à moi sur la place du marché, et m'a maudit à la vue de tous. Cr. n'était pas grand ni puissant, mais même si ce n'était pas contre mes principes, je ne crois pas que j'aurai pu porter la main sur lui, même quand il a dit « quand la tempête éclatera, on trouvera votre corps étiré comme une bourse, et votre maison autour de vos oreilles ». Il parlait avec un calme absolu, fou, certainement, mais pas assez fou pour que l'on rie de lui. Sa ferme d'Elmeth a été brûlée pendant les incidents. Franchement, je crois que frère J. a eu un rôle là-dedans, mais Cr. était en ville, occupé par ses fouilles, tâchant de motiver ses terrassiers locaux affamés. Ils étaient en colère après qu'un homme fut sorti du « trou », comme ils l'appelaient, malade dans sa tête. Le docteur examina l'homme, et ses délires ont convaincu tous ceux qui les ont entendus que Cr. avait des intentions pires que la simple escroquerie. Nous savions que Cr. gardait pour lui les plus basses de ses œvres. Les hommes disaient qu'il avait peur qu'ils volent le trésor qu'il convoitait. C'est là que notre équipée de gentilshommes l'a trouvé à l'apogée des troubles. Je ne peux pas écrire ce que l'homme a dit lorsqu'il s'est trouvé piégé, ou ce qui s'est passé. Mais je peux vous assurer que Cr a quitté cette terre et que ce qui reste est scellé dans la salle avec les mesures appropriées et les mémoriaux corrects. Les pierres qui ne lui servaient plus nous ont montré quoi faire. Tout Wisbech respire mieux depuis le départ de Cr. L'arrivée des dragons a calmé la population, mais ceux d'entre nous qui sommes descendus là-dedans ont du mal à nous regarder les uns les autres dans les yeux. Je vais me retirer à Ipswich, plutôt qu'à l'île d'Ely. John retourne à sa banque avec l'intention de fonder une société pour la paix. Je suis heureux que vous n'ayez pas été là pour voir ça. J'espère avoir bientôt le plaisir de votre visite. Sincèrement, T.C.

Ne penses-tu pas que c'est la fois où notre père nous a appelés pour nous occuper de la crise de M. Watson, qui « n'a jamais été le même » après les émeutes ? C'était l'oncle de Clara, et elle m'a dit qu'il n'est jamais retourné à l'église. Il ne pouvait pas entrer, préférant la plus pauvre des chapelles. Elle m'a dit qu'elle lui a posé la question quand elle était plus âgée et qu'il était un vieil homme. Il a répondu qu'il n'aimait pas les pierres ou les sculptures ou les insectes qu'ils gardaient à l'intérieur. Il est tombé bien malade après ça.

Document 6 : Lettre du dix-neuvième siècle

Les Clarksons

Thomas Clarkson (1760-1846)
Thomas a fait ses études à Londres et Cambridge. En 1786, il publie son essai Esclavage et Commerce de l'Espèce Humaine, particulièrement l'Africaine qui reçoit plusieurs prix. Il voue le reste de sa vie à la cause abolitionniste. Il est l'un des premiers à reconnaître les attraits du district du Lac, dont il fait l'expérience durant ses campagnes à travers le pays. Clarkson rassemblait des informations, organisait des boycotts de produits et lançait des pétitions populaires. En 1807, le commerce des esclaves est interdit en Grande-Bretagne et dans ses colonies. La possession d'esclaves est abolie dans tout l'Empire en 1838. Son ami Wordsworth l'appelait « un géant avec une seule idée ». Il passa la fin de sa vie près d'Ipswich.

John Clarkson (1764-1828)
Frère cadet de Thomas Clarkson, il fut envoyé en mer à l'âge de 13 ans et finit par rejoindre la marine royale. Il servit durant la Révolution américaine et fut promu au grade de lieutenant. Il fut nommé commandant d'une expédition visant à ramener d'anciens esclaves qui s'étaient battus pour la Grande-Bretagne de Nouvelle-Écosse jusqu'en Afrique. Il dirigea quinze navires et transporta 1200 migrants. En 1794, il devint le premier gouverneur de Freetown sous la Compagnie du Sierra Leone, où il servit environ un an. Lors de son retour en Grande-Bretagne, il rassembla des informations sur le commerce des esclaves pour aider la campagne de son frère, et écrit un récit de ses aventures. En 1816, il fonda la Société pour la Promotion d'une Paix permanente et universelle.

Document 9

Extrait (traduit de l'anglais) de *Contes et mythologie des Peuples norvégiens* (1775), par Thomas Tomasson

Selon l'histoire orale, les tribus au nord de Bergen sont censées posséder un torque gravé de runes anciennes. Le torque absorbe les âmes des hommes tués par son porteur et ajoute leur pouvoir au sien. Le dernier propriétaire supposé du torque, Horvald le Noir, n'est pas revenu d'un raid par-delà la mer. Sans chef, la tribu a été détruite ou assimilée par les tribus plus importantes de la région.

Document 12

Sites d'un rare intérêt historique et surnaturel en Est-Anglie, par Joseph Crascall, publication privée, Wisbech, Cambs, 1802, 180 pages. Édition illustrée par un frontispice de l'auteur et plusieurs schémas architecturaux et diagrammes dans le corps du texte.

Chapitre 1
Une introduction décousue sur l'histoire de la région depuis la période préromaine jusqu'à l'époque de l'écriture du livre. Les chapitres suivants sont consacrés à des lieux spécifiques ou des incidents intéressants, avec de nombreuses digressions.

Chapitre 2
Tumulus de Ravensby, Lincolnshire : observations sur les fouilles peu concluantes entreprises en 1780 par Joseph Banks et son beau-frère le révérend William Stanhope. Sert d'excuse pour mentionner les rumeurs locales selon lesquelles avaient lieu sur place des sabbats de sorcières, ainsi que les suppositions infondées de Stukeley sur l'endroit.

Chapitre 3
Abbaye de Ravensby, Lincolnshire : observations sur les fouilles de 1792 par Edward Stanhope, respectivement neveu et fil des archéologues précédents. Tend à minimiser l'importance de la découverte de quatorze squelettes enterrés à l'envers. Le lieu sert d'excuse pour raconter l'histoire du pèlerinage de Grâce et de la Dissolution des monastères.

Chapitre 4
Trésor du roi John, King's Lynn, Norfolk : raconte l'histoire de la perte du train des bagages royaux dans les marécages lors du dernier tour du pays de John en 1216. Affirme péremptoirement que la perte n'était qu'une ruse pour faire oublier que les coffres royaux étaient vides. Ne crois pas que la « coupe du roi John », l'artefact du trésor soi-disant offert à la ville par John lors de sa dernière visite. Cette opinion n'est pas sans fondement, mais Crascall prédit qu'elle sera considérée comme de la jalousie régionale.

Chapitre 5
Blythburgh, Suffolk : raconte les terrifiants événements de 1577 quand une puissante tempête frappa la ville, détruisant une tour et tuant plusieurs paroissiens. Crascall note les témoignages selon lesquels un chien noir (« dogue noir ») serait responsable des morts, laissant les victimes « étirées comme une bourse ». Il ne prend pas ces témoignages au sérieux, tout en donnant plusieurs exemples similaires dans les légendes d'Est-Anglie.

Chapitre 6
Château de Wisbech, Cambridgeshire : un exposé sur les châteaux normands de la région, dont Norwich, Rising et Acre. Spécule sur la nature et le rôle du château de Wisbech, avec des preuves acquises durant le creusement des fondations de la rue circulaire. Anticipe d'autres fouilles sur le site.

Document 7

Investigateurs prétirés

Ralph Singleton

Le professeur Singleton est l'exécuteur testamentaire de Charles Stanhope. En tant que meilleur ami, Singleton s'attend à ce que lui ou son université reçoive un legs dans le testament.
Le professeur Singleton possède un doctorat d'Oxford. Il tient la chaire d'Histoire ancienne à Reading. Il a travaillé en Italie et en Égypte avec des résultats réguliers, mais sans se distinguer. Il est jeune pour un professeur, mais n'est pas satisfait socialement et émotionnellement, et la crise de la quarantaine le guette. Le professeur Singleton s'habille à la mode, possède un coupé sport Alfa-Roméo et aime la compagnie des personnes plus jeunes que lui, même quand il ne les comprend pas. Il conduit de façon légèrement téméraire s'il est distrait, troublé ou s'il veut impressionner ses passagers.
Il se voit comme un chef naturel et ne défère qu'à d'autres gentilshommes. Il a tendance à traiter les habitants de la campagne comme des péquenots, et il est souvent condescendant et chauvin avec les femmes.

Ralph Singleton

40 ans, archéologue

APP	09	Prestance	45 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	65

Compétences

Sciences humaines :	
- Anthropologie	20 %
- Archéologie	70 %
Crédit	55 %
Mythe de Cthulhu	05 %
Conduite	60 %
Baratin	20 %
Premiers Soins	40 %
Sciences de la terre : géologie	40 %
Hiéroglyphes	40 %
Sciences humaines : histoire	80 %
Bibliothèque	75 %
Écouter	45 %
Métier : mécanique	30 %
Orientation	30 %
Sciences Occultes	15 %
Persuasion	40 %
Psychologie	50 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues

Anglais	85 %
Latin	60 %

Cedric Mandville

Le professeur Singleton a promis à son assistant une expérience intéressante dans une vieille maison de la campagne (et une pause dans les fouilles d'un trou du pays de Galles). Ralph ne sait rien de Charles Stanhope ou de la région.
Ralph est un étudiant en licence à Reading. Riche dilettante ayant reçu une bonne éducation, il est plutôt timide et introverti. Il est plus doué pour lire des livres que pour comprendre les gens.

Cedric Mandeville

24 ans, étudiant en licence

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	65

Compétences

Sciences humaines :	
- Archéologie	60 %
Culture artistique : dessin	35 %
Dissimulation	40 %
Métier : poterie	20 %
Crédit	55 %
Sciences humaines : histoire	60 %
Bibliothèque	65 %
Écouter	50 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	50 %
Sciences Occultes	20 %
Photographie	60 %
Équitation	55 %
Lecture rapide : anglais	90 %
Trouver Objet Caché	45 %

Compétence spéciale : Lecture rapide, langue natale uniquement, 90 % de chances de lire rapidement des textes en anglais à la moitié du temps requis normalement.

Langues

Anglais	90 %
Latin	30 %

Investigateurs prétirés

Irene Stanhope

Feu Charles Stanhope était l'oncle préféré d'Irene. Elle s'attend à être mentionnée dans le testament, peut-être même de recevoir l'abbaye, ce qui ferait une belle maison de campagne malgré les responsabilités allant de pair.
Première impression : une aristocrate campagnarde, frappante et musclée, portant une jupe en tweed et des bottes de marche. Irène aime le tennis et tient à sa forme physique. Historienne, auteur et universitaire classique, elle a écrit des livres sur les textes classiques et protesté pour une participation accrue des femmes dans les prochains jeux olympiques. Son énergie peut être déconcertante, mais elle est trop impatiente pour l'appliquer dans une seule direction. Elle vit dans un appartement à Bloomsbury. Elle connaît de nombreuses personnes dans le milieu littéraire. Son association avec des romancières nourrit des rumeurs selon lesquelles elle serait lesbienne. Bien qu'elle soit parfaitement capable de se trouver un homme, Irene se résout pour l'instant au célibat.
Pragmatique et raisonnable, mais naturellement brusque, Irene a tendance à poser des questions impertinentes (« n'êtes-vous pas un peu jeune pour être avocat ? » ou « oui, mais qu'avez-vous découvert exactement dans vos fouilles, Professeur ? ») qui mettent les gens mal à l'aise.

Irene Stanhope

37 ans, historienne

APP	14	Prestance	70 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	70

Compétences

Sciences humaines :	
- Anthropologie	20 %
- Archéologie	10 %
Culture artistique : calligraphie	15 %
Négociation	15 %
Crédit	45 %
Sciences humaines : histoire	70 %
Bibliothèque	75 %
Médecine	60 %
Sciences Occultes	25 %
Persuasion	60 %
Psychologie	60 %
Équitation	25 %
Trouver Objet Caché	45 %
Lancer	35 %

Langues

Anglais	90 %
Latin	70 %
Grec	65 %

Colin Stanhope

Charles Stanhope était l'oncle de Colin. Il a été désigné comme exécuteur testamentaire. Colin ne connaît rien de la vie à la campagne. S'il hérite d'une partie du domaine, il préférerait le vendre. Il ne s'imagine pas vivre ici au milieu de paysans sans éducation.
Colin est un homme frêle, aimant les livres, avec un style vestimentaire élégant et discret. Lorsque, enfant, il visitait l'abbaye de Ravensby, Colin faisait des cauchemars d'un homme en noir au visage blanc et cornu, qu'il sait maintenant liés à l'occultisme. Ces cauchemars ont mentalement effrayé Colin, et joué dans son impression que sa sœur Irene a tout ce qu'il n'a pas : la beauté, l'intelligence et l'énergie. Son succès dans le commerce des livres est dû à son travail acharné et à son attention pour les détails.

Colin Stanhope

35 ans, vendeur de livres anciens

APP	09	Prestance	45 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	65

Compétences

Comptabilité	20 %
Pratique artistique : gravure	40 %
Négociation	50 %
Dissimulation	30 %
Métier : relieur	25 %
Crédit	35 %
Conduite	35 %
Sciences humaines : histoire	60 %
Se Cacher	25 %
Droit	40 %
Bibliothèque	75 %
Métier : serrurerie	10 %
Sciences Occultes	25 %
Psychologie	25 %
Trouver Objet Caché	70 %

Langues

Anglais	88 %
Français	50 %
Latin	40 %

Aides de Jeu : Secrets d'outre-tombe

Cher Paul
Bien le bonjour de Stafford, Rhodes Island.
Mon nouveau cabinet se développe continuellement depuis que je suis arrivé l'été dernier. Tu seras étonné d'apprendre que je suis le premier médecin professionnel que ces gens-là voient. Depuis des décennies, les habitants de Stafford se sont contentés de remèdes de bonnes femmes pour guérir tous leurs maux. Ce sont des gens isolés, mais amicaux et travailleurs. L'endroit parfait que je cherchais pour lancer mon cabinet. Assez proche de Boston et de ses cercles, mais aussi un endroit neuf qui n'a jamais encore bénéficié des progrès de la médecine.
J'oserai dire que certaines des croyances locales n'ont pas changé depuis l'époque où leurs ancêtres échangeaient des perles, des bouteilles et des histoires avec les tribus indiennes qui habitaient dans les bois.
Ce qui m'amène au nœud de l'affaire : j'ai ici une famille qui souffre d'un mal que je n'arrive pas à identifier. Je l'ai traité comme s'il s'agissait de tuberculose, mais les locaux ont d'autres idées, passablement dingues, je dois dire. J'ai bien peur qu'ils ne prennent des mesures assez extrêmes. Comme je suis relativement nouveau dans le village et que mes méthodes se sont révélées inefficaces jusqu'à présent, les villageois semblent vouloir faire autrement. J'aurai vraiment besoin d'un coup de main pour ramener les locaux dans la lumière de la science moderne, ou au moins pour étudier les choses bizarres qui ont lieu par ici. Tes talents naturels, tes connaissances – et ton amitié – seraient grandement appréciés par les temps qui courent.
S'il te plaît, viens aussitôt que tu pourras. Envoie-moi un télégraphe que je puisse l'organiser pour ton séjour. J'ai le regret de dire que ma maison est fort petite et totalement inadaptée pour recevoir des invités, mais il y a une très bonne pension en ville, dirigée par une vieille dame charmante. Tu la trouveras très agréable et je prendrai, bien entendu, tous les frais de ta visite à ma charge.

Avec toute mon amitié,
Bert Cunningham

Document 1 : Lettre d'un ami

Investigateurs prétirés

Sergent Thomas Avery

Avery perdit ses parents au cours de son adolescence, presque une décennie plus tôt, dans un terrible incendie qui détruisit leur ferme. Les Bells, leurs cousins, l'accueillirent. Il noua bientôt une relation intime avec sa cousine Grace. Au cours des années, ils devinrent si proches que le patriarche de la famille, le frère de Grace, Everett, décida qu'il serait préférable que le jeune homme s'en aille. Acceptant son destin, Thomas s'engagea dans l'armée des États-Unis en 1915. Celle-ci renforça la silhouette du gamin et l'entraîna au combat et dans de nombreuses compétences utiles. Il fit son baptême du feu en Europe au cours de la Grande Guerre et passa la plus grande partie de son service en France, aidant à reconstruire la nation brisée.

Après avoir servi pendant six ans, Thomas Avery n'a été déchargé que depuis quelques semaines et vient juste de rentrer sur le continent. Il a prévu de revenir à Stafford, ayant connu assez « d'aventures » pour plusieurs vies. Il est particulièrement pressé de renouer avec Grace, qui doit être devenu une jeune femme particulièrement belle maintenant. Thomas espère que leur ancienne relation se renouera et il souhaite lui faire la cour. Il est possible qu'Avery rencontre le docteur Roach dans le train de Providence.

Sergent Thomas Avery

24 ans, US Army

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	60 %
Discrétion	45 %
Dissimulation	40 %
Écouter	40 %
Métier : mécanicien	35 %
Pilotage	40 %
Premiers soins	44 %
Se cacher	40 %

Langues

Anglais	50 %
Français	31 %

Combat

Poings	70 %, dégâts 1D3+1D4
Saisie	30 %, dégâts spéciaux
Coup de tête	10 %, dégâts 1D4+1D4
Pieds	30 %, dégâts 1D6+1D4
Carabine .30-06	75 %, dégâts 2D6+4
Couteau de combat	55 %, dégâts 1D4+2+1D4

Kenneth Cook

Tirant le diable par la queue, espérant qu'une retraite au calme lui rendra inspiration et clarté d'esprit, l'écrivain Kenneth Cook est arrivé récemment à Stafford à la recherche de sa muse. Il n'a à son actif qu'un roman, une médiocre romance qui reçut un succès modeste, et quelques histoires courtes parues dans des magazines pulp comme « Amazing Stories ». Récemment, ses ventes aux magazines se sont taries, en dehors de quelques rares accords de plus en plus espacés. La femme de Cook, peu impressionnée par son incapacité à faire vivre le ménage de manière régulière, s'est récemment envolée avec un représentant en assurances venu de Floride.

Cook a pris une chambre à la pension de la veuve Herber, une grande ferme pleine de coins et de recoins. Elle ne prend qu'une somme modeste pour la chambre et, contrairement à son ancienne mégère, cuisine excellemment et en abondance. Coolk vagabonde dans les champs et les chemins de Stafford, humant l'atmosphère, bavardant avec les locaux, à la recherche de légendes ou d'événements qu'il pourrait transformer, d'un coup de sa brillante plume, en une sacrée bonne histoire.

Kenneth Cook

31 ans, écrivain

APP	15	Prestance	75 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	65

Compétences

Bibliothèque	62 %
Crédit	40 %
Discrétion	40 %
Écouter	50 %
Persuasion	60 %
Psychologie	55 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	27 %
Sciences humaines :	
- Anthropologie	30 %
- Archéologie	30 %
- Histoire	50 %
Sciences occultes	55 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Anglais	85 %
Grec	55 %
Latin	55 %

Combat

Aucun

Investigateurs prétirés

Jane O'Connell

Pour une fille d'immigrants irlandais de Boston comme Jane O'Connell, devenir secrétaire ou nonne n'étaient pas des options bien séduisantes. Jane choisit l'éducation comme visa pour une vie meilleure, étudiant assidûment pour obtenir une bourse à l'école communale puis, plus tard, un diplôme du Simmons College. Fille de la ville ayant grandi dans les quartiers de Boston Sud, Jane décida d'utiliser ce diplôme pour aller enseigner dans une communauté rurale. La communauté isolée de Stafford, Rhodes Island, avait besoin d'une institutrice après la mort de l'ancienne, très âgée. Jane, impatiente de changer de vie et de commencer sa carrière, a accepté avec empressement. Elle est maintenant en ville depuis deux semaines. L'école comporte une classe unique, avec des enfants de six à dix-huit ans. Jane fait de son mieux pour composer des leçons qui intéresseront ses élèves. L'institutrice devrait habiter dans une petite maison fournie par la ville, près de l'école – mais les travaux de rénovation ne sont pas encore achevés ; elle réside donc à la pension de la veuve Herber. Bien qu'elle ne soit en ville que depuis quelques jours, O'Connell a déjà découvert que la vie ici est incroyablement ennuyeuse. Elle prend donc plaisir à s'occuper de ses élèves, encourageant leur développement intellectuel et leur créativité. Elle s'est aussi liée d'amitié avec la veuve Herber, une véritable source de bonne humeur et de bon sens (ainsi que de commérages). O'Connell est vraiment concernée par les enfants Bell, Rachel et Susan. Rachel est tombée malade et a été retirée de l'école. Jane a appris de ses autres élèves que plusieurs autres enfants Bell fréquentaient l'école mais qu'ils sont morts récemment. Si la jeune institutrice peut connaître, d'une manière ou d'une autre, le fond de l'histoire et aider les deux filles Bell, elle n'hésitera devant rien.

Jane O'Connell

22 ans, institutrice

APP	16	Prestance	80 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	aucun
Points de Vie	13
Santé Mentale	75

Compétences

Art (chant)	55 %
Athlétisme	50 %
Baratin	45 %
Bibliothèque	55 %
Crédit	35 %
Négociation	55 %
Persuasion	60 %
Premiers soins	40 %
Psychologie	60 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	55 %
Sciences humaines : histoire	66 %
Trouver Objet Caché	65 %

Langues

Anglais	85 %
Latin	60 %

Combat

Aucun

Docteur Paul Roach

Le docteur Roach, médecin de son état, enseigne l'anatomie humaine et la physiologie à la Brown University. C'est aussi l'un des médecins du campus, passant beaucoup de temps à traiter les maux des étudiants et les blessures liées au sport. Le docteur Roach est un bon ami du docteur Cunningham ; leur amitié remonte à l'époque où ils partageaient une chambre en classes préparatoires et elle se poursuivit à la faculté de médecine. Bert travailla ensuite à l'hôpital du Rhodes Island à Providence et Roach l'invita souvent comme conférencier dans sa classe. Récemment, Bert Cunningham a quitté son poste à l'hôpital de Providence pour aller aider les pauvres dans les campagnes. Il s'est installé dans la ville isolée de Stafford, à quelques kilomètres au nord de la frontière du Connecticut. Roach correspond régulièrement avec son vieil ami et confrère ; ils collaborent à des articles pour des journaux médicaux et partagent quelques passions communes. Plus récemment, Roach a reçu une lettre de Cunningham lui demandant de venir et de l'aider dans le cas d'une sorte d'épidémie qui afflige l'une des familles de Stafford. Roach s'est arrangé pour prendre quelques congés afin d'aller aider son vieil ami.

Docteur Paul Roach

40 ans, médecin et enseignant

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	aucun
Points de Vie	13
Santé Mentale	65

Compétences

Crédit	48 %
Médecine	77 %
Premiers soins	75 %
Psychanalyse	40 %
Psychologie	55 %
Sciences de la vie :	
- Biologie	75 %
- Pharmacologie	65 %
Sciences formelles : chimie	70 %

Langues

Anglais	85 %
Latin	65 %

Combat

Aucun

(**NdT.** Il serait sans doute plus intéressant que Jane O'Connell soit en ville depuis quelques mois – six à huit dans l'idéal. Cela lui permettrait d'être bien plus impliquée auprès de la famille Bell, d'avoir connu les autres enfants et de relativiser le désavantage qu'elle a d'être une femme dans un monde d'homme : elle connaît un peu la région et ses habitants, peut servir de guide aux autres investigateurs et elle a une plus grande motivation pour affronter le spectre de Grace.)

Aides de Jeu : Les Fouilles

Extrait de
Les natifs autochtones des Amériques

Par le Pr. Ulysses C. Covengton

Hampton Publishers, 1886

Les Indiens Wammics sont une vieille tribu de nomades dont le territoire s'étend du Main au nord à New York au sud. Si ce large territoire est partagé avec d'autres tribus, les Wammics étaient rarement en guerre, notamment grâce à leur soit-disante puissance médecine (magique). Cette longue paix fut brisée à la fin du dix-huitième siècle, quand une tribu inconnue, simplement appelée « ceux des cavernes » attaqua les Wammics dans le Maine. On ne connaît pas les raisons de cette confrontation, mais la plupart des Wammics furent massacrés. Les survivants fuirent au Massachusetts et le recensement de 1850 les place le long de la Miskatonic Valley. On ignore le nombre, même approximatif, de membres de la tribu de nos jours.

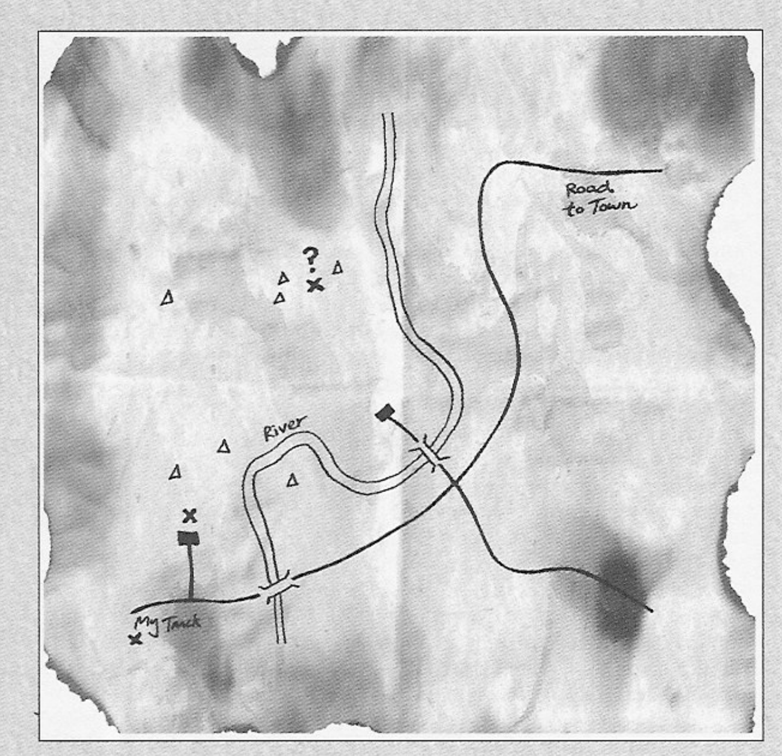
Aide de jeu #4

Article de la Gazette de la Miskatonic Valley
Par Gregory Standall
Brown University Press, 1921

Village de Dunlow

Fondé en 1751 sur les terres boisées et vallonnées de la Miskatonic Valley, Dunlow fut d'abord habitée par deux grandes familles qui quittèrent la ville naissante de Dunwich et voyagèrent à près de cinquante kilomètres à l'ouest pour s'installer le long d'un petit affluent de la rivière Miskatonic, sur la Wynnaquate. En 1782, le village fut constitué en commune et contait 110 habitants par l'adjonction de plusieurs petites communautés des environs. Le village élut son premier maire en 1780, Francis Fuller, et son premier shérif, Edward Hawkins, en 1821.
Les ressources principales des habitants sont l'agriculture, ainsi que la chasse, le piégeage et la pêche. De nos jours, il n'y a pas d'industries en ville. Au dernier recensement, la ville comptait 360 habitants.

Aide de jeu #1



La carte du chasseur

Si les investigateurs pensent à utiliser la carte pour trouver le camp du chasseur, à quelque trois cents mètres de leur position actuelle, ils vont devoir faire vite car le soleil commence déjà à se coucher. En arrivant sur place, ils découvrent une petite tente, un sac de couchage, de la nourriture en conserve, quelques casseroles et des habits de rechange. On trouve deux livres à l'intérieur de la tente. Le premier de ces livres est signé Theodore Roosevelt, écrit en 1893 et intitulé *Chasseur sauvage*. Une section du livre est marquée par un morceau de papier glissé entre les pages. Elle relate l'histoire d'un chasseur enlevé dans son camp, sur les berges de la rivière Wisdom en Idaho, au début des années 1800. Le ravisseur était, apparemment, un monstre poilu à l'odeur méphitique. Peu après sa disparition, on retrouva le corps du chasseur, la nuque brisée et la gorge déchiquetée. Tout autour de son cadavre, on trouva des empreintes humaines géantes.
Le second livre trouvé dans la tente est le journal d'Arnold. Il contient aussi quelques articles, y compris celui de *l'Arkham Advertiser* où le professeur Burlington réfute l'existence des bigfoots (aide de jeu #3). Le journal relate aussi la chasse menée par Arnold Lansdale contre la créature fuyante. Quelques passages intéressants sont proposés ci-après (voir l'aide de jeu #6).
Si les investigateurs veulent utiliser la carte pour se rendre au X inconnu, ils doivent comprendre que les ténèbres se sont abattues sur la région et qu'il faut parcourir près de deux kilomètres dans les bois depuis leur position actuelle. Néanmoins, s'ils y sont déterminés, voyez la section ci-après « Le temple ce soir-là ».

Aide de jeu #5

Arkham Advertiser, deux ans auparavant
Une lettre au rédacteur en chef

« La créature de Dunlow est une pure absurdité »

Ceux d'entre vous qui ont de la mémoire peuvent se souvenir d'un petit village non loin d'ici, Dunlow, qui eut son heure de gloire (ou d'infamie) quelques semaines auparavant lorsqu'un article apparut dans ces pages nous narrant l'histoire d'un homme-singe villeux promptement baptisé la *créature de Dunlow*. De telles créatures mythiques, les bigfoots ou bigfeet, ont été depuis longtemps évoquées dans les régions occidentales de notre grande nation et si des contes ne sont pas une surprise quand ils sont rapportés par les habitants de l'ouest, qu'ils soient maintenant dans la bouche de nobles fils de la Nouvelle-Angleterre ne laisse pas de m'écœurer.
Parce que je suis professeur d'anthropologie à l'Université Miskatonic, on peut aisément comprendre ma colère lorsque l'un de mes étudiants eut le culot, le mois dernier, de se lever dans ma classe et de me poser des questions à propos de cette « créature de Dunlow ». J'informai rapidement ce jeune idiot que je n'enseignais pas de telles balivernes mais uniquement des faits et le fait est qu'il n'existe aucun bigfoot vivant à quelques cinquante kilomètres de la porte de ma demeure. Si une telle bête fabuleuse devait exister, j'en aurai certainement entendu parler au cours des quelque trente-cinq ans de ma carrière en tant qu'anthropologue.
Afin de prouver ces affirmations, je pris donc un mois de vacances, loin de mon université chérie, que je passais dans la morne petite ville de Dunlow, cherchant des indices concernant la « créature ». Et bien, j'en suis revenu et je peux désormais partager avec vous les découvertes que je fis lors de ma quête de la bête insaisissable. Je peux désormais dire, sans aucun doute, qu'il n'existe pas de telles créatures. Après avoir passé des semaines à battre la campagne, j'en suis venu à la conclusion que les témoignages à propos du bigfoot appartenait à l'une ou l'autre de ces catégories : d'abord et avant tout, ils sont l'œuvre d'êtres sans éducation qui se sont effrayés seuls, par la grâce de leur imagination qui leur fit voir des choses qu'ils ne virent pas en réalité ; secondement, ils sont l'œuvre de quelques autochtones qui, pour une raison connue d'eux-mêmes uniquement, falsifièrent leurs dires à propos de la créature.
C'est ainsi. La créature de Dunlow n'est que le résultat d'illusions et de canulars. Maintenant, nous devons espérer que ces histoires prendront fin, pour le bien de tous les enfants de la Nouvelle-Angleterre où qu'ils se trouvent.

Professeur Joseph Burlington

Aide de jeu #3

« Après être resté en ville quelques jours, apprenant ce que je pouvais à propos de la créature, c'est mon premier jour dans les bois. J'ai appâté plusieurs pièges dans des endroits où je suspecte que de telles bêtes pourraient se rendre. Je ne m'attends pas à voir grand-chose avant un moment, mais diable, j'ai du temps. Je prévois de visiter les environs au cours des prochains jours et j'établirai une carte pour m'aider. »
« J'ai trouvé ma première piste aujourd'hui. La bête est encore plus grande que je pensais. Des empreintes de soixante centimètres sur quarante ! Bon dieu, je vais me la faire ! »
« Trouvé des tas d'empreintes à une petite distance de la ferme des Campbells. La plus grande quantité trouvée en un seul endroit et certaines n'ont que quelques jours. Et puis, il y a définitivement deux séries différentes. Cela veut dire qu'il y a deux créatures. Mes chances de succès viennent juste de doubler. Je n'aime pas être aussi près d'une ferme, mais je pense qu'il s'agira de mon terrain de chasse principal. »
« J'ai vu quelque chose d'étrange aujourd'hui. Après avoir été chassé de mon domaine par Campbell, j'ai décidé de vérifier une région que je n'avais pas encore visitée. J'ai trouvé une empreinte, ancienne. J'ai aussi vu une sorte de bâtiment de pierre cyclopéen, presque totalement enterré sous une colline. J'ai été voir de près et j'ai trouvé des outils de terrassement posés tout autour. Il semble que quelqu'un ait commencé à dégager l'endroit mais je n'ai vu personne. Diable, après être devenu célèbre en ramenant un bigfoot, je pourrai bien devenir encore plus connu pour avoir découvert cet endroit bizarre. »
« J'ai encore vu ce type de l'université dans les bois ce soir. Bon sang, il m'a vu lui aussi ! Il m'a crié dessus comme une vieille femme, m'a causé de propriété privée et m'a dit de partir. Quand je lui ai dit que je comptais rester, le vieux bonhomme a pointé un pistolet sur moi. Mais il n'a pas été assez cinglé pour penser que son petit .38 pouvait surclasser ma winchester .30-06. Il s'est barré la queue entre les jambes en disant à voix basse que j'y aurai bientôt droit. Faudra que je le surveille ce gars-là. »

Aide de jeu #6

« Traduction d'une probable tablette de pierre hyperboréenne. La langue est du Tsath-yo, comme vérifié dans le livre du Dr Gilbert Wenton, Légendes d'Hyperborée. »

« De nombreuses années (ont passé depuis que?) l'Hyperborée est entrée dans l'éternelle mort glaciale (âge de glace?). De longues années nous avons voyagé vers le soleil mourant (l'ouest?) cherchant un nouveau foyer pour seulement trouver ceux que nous pensions avoir tué, les (mot incertain, maléfique ou sombre, peut-être les deux) adorateurs de Tsathoggua (vérifier le nom avec Armitage) sont venus ici avant nous. Vite nous avons fait la guerre à nos anciens ennemis. Malgré de nombreuses morts et divine (manque quatre symboles trop abîmés) défait les suivants du Dormeur (Tsathoggua?). Quelques-uns ont fui dans les bois et ont échappé à la mort, le prix de leur malfaisance. Guerre longue et (difficile, dure?) fit rage et nombreux (nombreuses fois?) nos ennemis avons dû tuer encore et encore car les déments prenaient des prisonniers (trois symboles abîmés) le sacrifice dans le grand temple de pierre pour ramener (retourner, revenir?) les sauvages déjà tués (mythologie de la résurrection?) »

« Après la victoire le village des (incertain, traduction VOOR-meez. Un lien avec le légendaire Mt. Voormithadreth en Hyperborée?) fut incendié sauf le temple de pierre. Aucun homme n'osa le profaner de peur de la malédiction des ténèbres vivantes qui nous a frappés jadis. Mais, les corps des sauvages ont été portés (à l'intérieur, au cœur?) du temple et emmurés. De leur temple, nous avons fait une tombe et comme telle nous l'avons enterrée dans une colline de terre et placé l'idole de Yhoundeh sur son sommet pour la garder. De plus, les vieux oracles (qui avaient?) accordé leur bénédiction à nos lances et nos épées ont invoqué le pouvoir de l'œil enflammé en gravant une étoile à cinq branches avec l'œil de flamme au centre. Puissamment (les oracles?) lièrent leur esprit au sceau en récitant les chants sacrés (semble être du charabia. Pas du Tsath-yo. Transcription littérale : Ïa Ïa N'ggah-kthn-y gorb Nodens vith ethul vith ethul T'shrib Ïa Ïa Kthanid r'lhoh thgup thork) cinq fois en traçant encore et encore l'œil enflammé venu du ciel. Pour affaiblir encore le pouvoir du temple, avant son ensevelissement, l'idole de Tsathoggua (la statue?) fut emportée et...»

Aide de jeu #7
Extraits du journal d'Adam Carris, concernant la traduction de la tablette noire

Investigateurs prétirés

William « Bill » Balin

Vous n'êtes pas vraiment à votre place au milieu de tous ces étudiants dans cette expédition. Ils viennent de lointaines villes tandis que vous êtes un enfant d'Arkham, né et élevé ici et c'est une bourse qui vous a ouvert les portes de la prestigieuse université. Vous êtes très sensible à ce fait et prenez très mal que quiconque vous traite de « péquin de local ». Néanmoins, à cause de votre éducation rurale, vous êtes bien plus à l'aise dans les fermes et les bois que vos camarades et vous pourrez bien profiter du voyage pour leur apprendre une chose ou deux.

William « Bill » Balin

20 ans, garçon du coin qui fait de son mieux

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact +1D4
Points de Vie 13
Santé Mentale 60

Compétences

Athlétisme	45 %
Bibliothèque	45 %
Discrétion	55 %
Écouter	50 %
Équitation	40 %
Histoire naturelle	55 %
Orientation	50 %
Pistage	60 %
Sciences humaines : archéologie	50 %
Trouver Objet Caché	50 %

Combat

Poings 60 %
dégâts 1D3+1D4
Fusil de chasse 50 %
dégâts variables en fonction du calibre

Betty Harris

Vous êtes brillante, gaie et charmante. Vous vous faites rapidement des amis et comprenez les cours à peu près aussi vite. Il n'y a qu'un souci : ce n'est qu'une façade. Vos rires sont forcés et vous êtes incroyablement seule. Même vos amis ne savent pas qui vous êtes. C'est qu'il y a quelque chose en vous que vous méprisez. Vous êtes homosexuelle. Vous avez essayé d'être normale, comme les autres filles, mais vous ne pouvez l'empêcher : les filles vous attirent.
Personne ne sait rien de tout ça, personne à l'université et définitivement personne dans votre famille. La honte sera trop grande, n'est-ce pas ? Vous voudriez tellement trouver quelqu'un de qui partager la vie, avec qui être heureuse et c'est pour cela que vous avez entrepris ce voyage. Vous avez entendu dire des choses affreuses, méchantes, par d'autres filles à propos de Lydia Snyder – elle n'a jamais eu de petit ami, elle n'est pas intéressée par les garçons. Vous savez qu'il y a peu de chance que ça arrive, mais qui sait, peut-être est-ce vrai. Vous vous êtes inscrite à cette expédition pour observer Lydia discrètement et vous faire une idée par vous-même.

Betty Harris

19 ans, étudiante avec un terrible secret

APP	14	Prestance	70 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 12
Santé Mentale 70

Compétences

Athlétisme	40 %
Bibliothèque	50 %
Écouter	60 %
Persuasion	75 %
Premiers soins	50 %
Sciences de la terre : géologie	50 %
Sciences humaines :	
- Archéologie	60 %
- Histoire	55 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	45 %

Combat

Poings 50 %
dégâts 1D3

Investigateurs prétirés

Ben Henderson

Vous êtes le vilain petit canard de cette expédition, si l'on peut parler ainsi. Des années plus tard, vous serez considéré comme un geek ou équivalent. Vous préfériez vous rouler en boule avec le dernier numéro de *Weird Tales* plutôt que d'aller vadrouiller dans les bois. En fait, la seule raison qui vous a poussé à y aller, c'est votre attirance pour l'étrange et le merveilleux. Vous avez entendu dire que le professeur Carris allait chercher des artefacts hyperboréens. Vous connaissez l'âge légendaire de l'Hyperborée grâce à votre immense collection de magazines pulp et si une telle place a vraiment existé, et bien, vous devez absolument le voir par vous-même.

Ben Henderson

19 ans, étudiant de l'étrange

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	35 %
Bibliothèque	55 %
Écouter	40 %
Esprit ouvert*	70 %
Sciences formelles : astronomie	45 %
Sciences humaines :	
- Archéologie	50 %
- Histoire	50 %
Sciences occultes	50 %
Trouver Objet Caché	40 %

** à cause de votre habitude de lire des histoires bizarres et merveilleuses, vous êtes moins affecté quand vous êtes confronté à des choses qui ne devraient pas exister. Un test réussi dans cette compétence indique que vous ne perdez que la moitié des points de SAN lorsque vous voyez des créatures, que vous assistez à l'utilisation de magie ou que vous lisez des livres du Mythe. Néanmoins, vous perdez la SAN normale lorsqu'il s'agit de spectacles sanglants ou lorsque vous lancez des sorts – si vous veniez à en apprendre.*

Combat

Poings	50 %
dégâts 1D3	

Joseph Nateleone

Vous venez des rues de Chicago. Mais vous et votre famille n'aviez rien à voir avec la mafia – pour le plus grand malheur de votre adolescence. Vous avez grandi en admirant les affranchis locaux et ne vouliez rien tant que leur ressembler. Vos jeunes années ont été pleines de bagarres et de problèmes divers. Vos parents s'en sont rendu compte et ils voulaient que vous fassiez quelque chose de bien de vôtre vie. Votre père a sué sang et eau pour ramener assez d'argent pour vous envoyer dans une bonne école.

Vous n'étiez ni idiot ni ingrat, et vous avez réalisé que votre famille s'était sacrifiée pour vous envoyer à l'université. Alors vous avez dépassé votre idolâtrie des gangsters et vous avez essayé de rendre fiers papa et maman. Mais il y a des choses difficiles à abandonner, comme votre couteau à cran d'arrêt à manche de nacre. Hé ! il vous a été offert par Johnny *Huit-Doigts* Zatobie lui-même. Pas question de le laisser derrière.

Joseph Nateleone

21 ans, mauvais garçon cherchant la rédemption

APP	16	Prestance	80 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	11	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	60 %
Baratin	65 %
Bibliothèque	40 %
Discrétion	60 %
Écouter	50 %
Métier : serrurier	45 %
Sciences humaines : archéologie	40 %
Trouver Objet Caché	40 %

Combat

Poings	65 %
dégâts 1D3+1D4	
Cran d'arrêt	45 %
dégâts 1D4+1D4+empalement	
Coup de pied (sur adversaire au sol)	45 %
dégâts 1D6+1D4	

Investigateurs prétirés

Nicholas Parker

Vous êtes un étudiant intelligent et compétent, mais vous avez un secret inconnu de vos camarades : le professeur Carris est votre oncle. Si vous le savez tous deux, vous ne voulez pas que d'autres le découvrent de peur qu'on pense que vos bonnes notes ne soient dues qu'à du favoritisme et non à vos longues heures de travail. Pourtant vous n'avez pas honte de votre oncle. En fait, vous adorez l'homme et vous ferez tout ce qui est nécessaire pour qu'il ne lui arrive rien.

Nicholas Parker

20 ans, étudiant avec un secret

APP	09	Prestance	45 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	70

Compétences

Athlétisme	40 %
Bibliothèque	75 %
Écouter	55 %
Lecture rapide*	70 %
Persuasion	50 %
Sciences formelles : chimie	50 %
Sciences humaines : archéologie	65 %
Sciences humaines : histoire	60 %
Trouver Objet Caché	55 %

** Cette compétence spéciale vous permet de lire un livre en moitié moins de temps que normal.*

Combat

Poings 50 %, dégâts 1D3

Brian Skipp

Vous êtes l'un des meilleurs joueurs de l'équipe de Base-Ball de la Miskatonic U. Vous avez même été repéré par quelques-unes des équipes de la ligue majeure. Vous préféreriez certainement passer tout ce temps avec vos amis ou sur un terrain de jeu, mais c'est déjà ce que vous avez fait cette saison et vos notes ont dégringolé. C'est la raison de votre présence dans cette, heureusement courte, expédition : gagner des points avec le professeur Carris. Vous n'avez pas grand-chose en commun avec quiconque dans ce voyage, sauf peut-être Thomas McCoy et Eric Ashford, deux membres de l'équipe de football. Vous vous entendez bien avec ces gars – vous pouvez toujours causer sport quand vous vous ennuyez ferme.

Brian Skipp

20 ans, star du Base-Ball sybarite

APP	12	Prestance	60 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	55

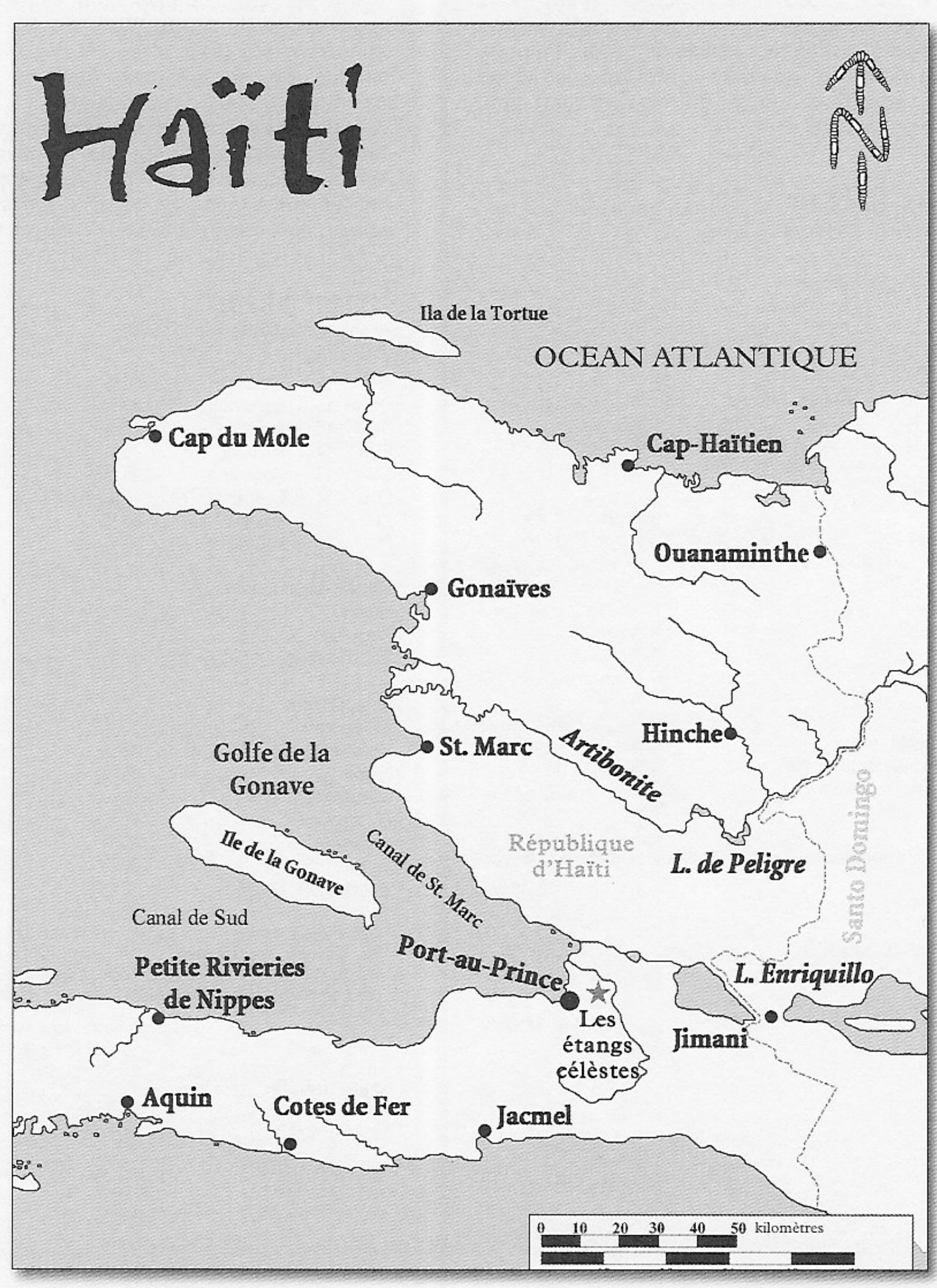
Compétences

Athlétisme	55 %
Bibliothèque	45 %
Lancer	65 %
Sciences humaines :	
- Archéologie	45 %
- Histoire	40 %
Sprinter*	60 %
Trouver Objet Caché	70 %

** Cette compétence spéciale vous permet de distancer à peu près tous ceux que vous allez rencontrer dans ce scénario. En terme de jeu, votre mouvement passe de 8 à 12. Vous pouvez sprinter durant un nombre de tours égal à votre score de CON, mais vous devez ensuite passer un nombre équivalent de tours à reprendre votre souffle.*

Combat

Poings	55 %
dégâts 1D3+1D4	
Batte	50 %
dégâts 1D8+1D4	



Aide de jeu #5 : La carte d'Haïti

Marie Jérôme – tireuse de cartes
87 rue Macajoux
Bel Air
Dr. Bruce Northeast – anthropologue
50 rue Pacot
Pacot
ADS – Bibliothèque Nationale
Culte de l'Horreur Flottante ? étangs célestes ? Vaudou ?

Aide de jeu #2 : Une liste de noms

Major Llyod Medwin

Bureau du Renseignement Naval

Ambassade des États-Unis d'Amérique
Bicentenaire, blvd Alex Hamilton
Port-au-Prince

Téléphone P-0220

Aide de jeu #1 : La carte de visite de Medwin

Shaw's Investigations and Security Services
Sammons Building, 212 E 38th Street, New York City
Mercredi 15 octobre 1930
M. James Sterling
Sterling Industries
Sunseri Towers
81 William Street
New York City

Cher Monsieur Sterling,
Merci de faire confiance aux Enquêtes Shaw. Les deux détectives que je vais assigner à votre affaire sont Dirk Kessker, un ancien de la marine marchande ayant l'expérience des îles caraïbes, et Guy Randall, un ancien officier du Département de Police de la ville de New York. Tous deux ont connu des succès considérables dans la recherche de personnes disparues et nous sommes confiants qu'ils sauront vous aider à retrouver votre fils Jack Sterling, à Haiti.
Nos tarifs sont de $80 par jour pour chacun de nos détectives, plus les frais. Ils ont tous deux des billets sur le paquebot de la Cunnard, le *Goodfellow*, en accord avec votre itinéraire, et quitteront New York le samedi 18 pour arriver à Port-au-Prince le 23.

Très respectueusement,
Roger Shaw

Aide de jeu #3 : Une lettre d'engagement

Jeudi 28 octobre 1930

On a peur que les étrangers américains ne soient morts

(Port-au-Prince) Les habitants des collines aux limites est de Port-au-Prince ont affirmé qu'un groupe d'étrangers américains s'engageaient dans les collines la nuit dernière, peu avant que des cris ne soient entendus. Plus tard, des locaux auraient trouvé les corps mutilés des Américains. Les enquêteurs de la police ont trouvé des traces de sang dans l'herbe et les buissons sur le site présumé des meurtres ; plus tard, il a été confirmé qu'il s'agissait de sang humain. Bien que les corps soient toujours manquants, les locaux continuent d'affirmer que les étrangers ont été attaqués et tués, mais ils ne sauraient dire par qui.
L'ambassade des États-Unis n'a pas connaissance de la disparition de citoyens à Port-au-Prince ou dans ses environs, mais elle dit enquêter à ce propos.

Aide de jeu #6 : Article du *Progrès d'Haïti*

Shaw's Investigations and Security Services
Sammons Building, 212 E 38th Street, New York City
Rapport sur les industries Sterling
Non divulgué au client
Réunni par Harrison Zamsky, détective privé

Vendredi 5 juillet 1929

Sterling Industrie est une firme installée à New York et contrôlée par la famille Sterling. Le président-directeur général et le propriétaire en est James Sterling, un riche industriel descendant sur six générations d'une vieille fortune du Rhodes island. Ses affaires regroupent divers investissements dans les transports, la manufacture, les caoutchoucs et le pétrole. Durant la Grande Guerre, Sterling a acheté une usine de munitions à Mott Haven dans le West Bronx et a fait de gros bénéfices en vendant des armes aux forces alliées en Europe. Après la guerre, les munitions sont devenues le cœur de leur empire commercial. Ils ont vendu des armes à travers le monde, essentiellement en Europ et en Amérique centrale, notamment au Mexique, en Italie, en Irlande et au Nicaragua.
Le fils de James, Jack, après avoir récemment obtenu un diplôme universitaire à la Columbia University, a rejoint la firme. En dehors de son fils, le seul employé en qui James Sterling fasse confiance est son garde du corps, Sean O'Neil. Il ne quitte jamais les côtés de son patron dans tous ses voyages à travers le monde. Plusieurs cadres supérieurs ont exprimé leur mécontentement quant aux méthodes de Sterling et l'un d'eux a même mis en cause leur légalité.
Le grand public ne sait pas que les industries Sterling ont été la cible de plusieurs enquêtes du Bureau du Renseignement Naval pour une supposée collaboration avec des forces armées contraire aux intérêts du gouvernement des Etats-Unis. Aucune charge n'a été retenue contre Sterling et il ne fit l'objet d'aucune poursuite judiciaire, sans doute par manque de preuve.
On a aussi dit que New World Incorporated, la corporation basée à Chicago, avait été prêt de racheter les industries Sterling au début de l'année 1928, afin d'éliminer la compétition dans le domaine de la vente d'arme mondiale.
Enfin, les industries Sterling ont fourni en armes le gouvernement des Etats-Unis pour leurs soldats en Haiti, mais des rumeurs courent que Sterling aurait aussi ouvert des négociations secrètes pour vendre des armes aux rebelles Haïtiens. On pense que le trafiquant d'arme haïtien Sébastien Sénégal serait associé dans cette affaire. Ces faits pourraient constituer un acte de trahison s'ils étaient jugés par les Etats-Unis d'Amérique.

Aide de jeu #4 : Rapport de Shaw's Investigation sur les industries Sterling

Passage tiré du livre
Sombres sectes africaines

J'ai été prévenu plus tôt que la cérémonie à laquelle j'assiste maintenant, bien qu'elle possède les attributs du vaudou congolais, dérive en fait de rituels bien plus anciens. Le sorcier, habillé d'un vêtement d'herbes qui recouvre complètement son corps, le visage dissimulé derrière un masque grotesque à trois yeux, appelle à lui des démons qui viennent d'une île submergée. Des danseurs frénétiques, acolytes possédés, s'agitent selon des rythmes impossibles. Les plus vieux de l'assemblée me choquent quand, soudain, ils se lacèrent à mort avec des pierres aiguisées. S'avance dans la mêlée ce qui fut un homme et qui est autre chose. Sa peau est couverte d'écailles noires et son visage est semblable à celui d'un iguane, j'en ai la chair de poule. Ce n'est pas tant les angles impossibles que prend son corps quand il danse, mais ses yeux – encore humains. Puis un troisième œil s'ouvre sur son front, bien qu'il ne s'agisse pas d'un œil, et je peux voir que l'homme lézard n'est que l'Hôte de quelque chose d'autre, quelque chose qui veut se libérer du véhicule qui était jadis le front d'un homme. Ce troisième œil est un portail vers des royaumes inconnus.
Je ne suis pas sûr que mon esprit aurait pu accepter ce qui devait se passer ensuite. Heureusement, mon guide, Joma, me tira loin de cet endroit sauvage et affreux. Et pourtant, dans les heures sombres, à mon hôtel ou blotti dans mes couvertures sous les étoiles, j'imagine ce que j'aurai pu voir si j'avais attendu pour témoigner du destin de l'Hôte.

Nigel Blackwell,
Sombres sectes africaines

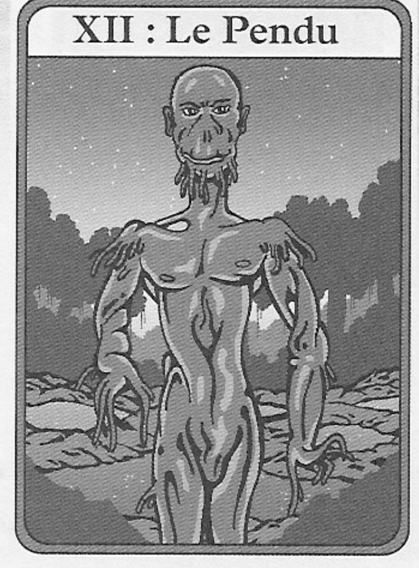
Aide de jeu #11

CONTENT D'APPRENDRE QUE VOUS ALLEZ BIEN STOP CRAIGNAIS LE PIRE VU RECENTS EVENEMENTS RAPPORTES DANS LA PRESSE STOP PRIORITE RESTE RETROUVER JAMES STERLING S'IL A DISPARU PUIS TROUVER SON FILS STOP AGENTS DU GOUVERNEMENT POSENT DES QUESTION À VOTRE SUJET STOP SAVEZ-VOUS POURQUOI STOP ROGER SHAW FIN

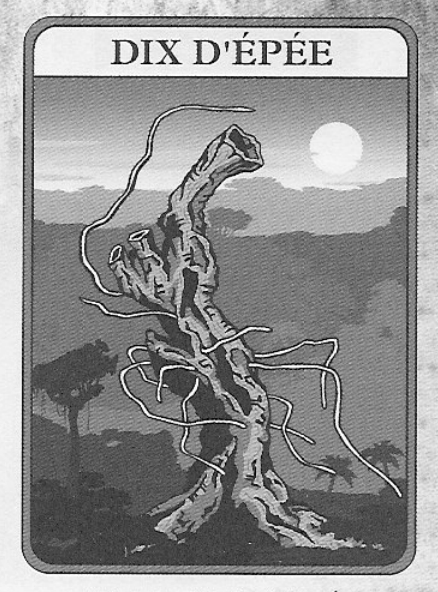
Aide de jeu #8 : Télégramme de Shaw



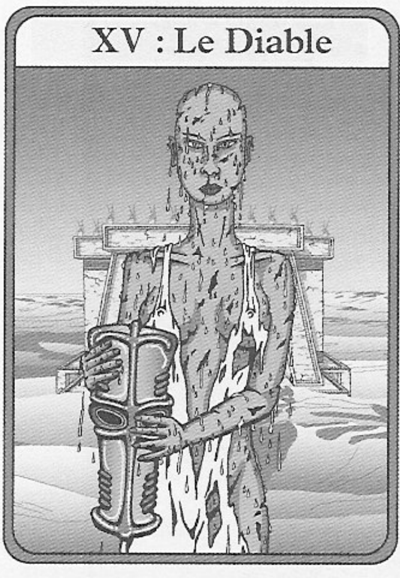
Aide de jeu #7 : Tarot : La mort



Aide de jeu #10 : Tarot : Le Pendu



Aide de jeu #15 : Tarot : Dix d'Épée



Aide de jeu #14 : Tarot : Le Diable

DIX DE BÂTONS

Aide de jeu #16 : Tarot : Dix de Bâtons

Lundi 27 octobre

Après avoir rencontré James Sterling et son équipe d'enquêteurs, je me suis surpris à constater que je considérais, jusqu'à la nuit dernière, presque tout ce qu'ils m'ont raconté comme de simples mythes. Les étangs célèstes dont ils m'ont parlé existent vraiment et le fils de M. Sterling a été enlevé et emmené là pour y être sacrifié au cours d'une cérémonie sanglante. Au début, je ne les croyais pas et je le leur ai dit, mais maintenant que j'ai vu les étangs célèstes de mes propres yeux, je peux à peine imaginer l'ampleur des vérités qui se dissimulent dans les prophéties du culte de l'Horreur Flottante et le destin terrible qui s'abattra sur cette île s'ils arrivent à leur fin.
Les étangs célèstes, situés au cœur d'une vallée cachée dans les collines à l'est de Port-au-Prince, défient toute explication rationnelle. J'ai vu Jack Sterling, le fils de James Sterling. Je n'ose pas coucher sur le papier tout ce qu'ils lui ont fait, car ma raison sombrerait si ma prose était trop claire et je perdrais certainement l'esprit. Ce que j'en dirai est que j'ai reconnu son malheur, parce que je peux maintenant voir combien il correspond aux descriptions faites dans le Messager masqué, notamment dans la fable du guerrier ashanti et de la Pierre tranchante.
Ils vont s'occuper du jeune Sterling, cela je le sais. C'est lié aux cérémonies de la Fet Gede, qui commencera le premier novembre et s'achèvera le lendemain. Est-ce que les véritables fidèles de l'Horreur Flottante se révéleront ? Conduiront-ils Jack Sterling dans les collines pour qu'il soit sacrifié comme l'affirme son père ? Peut-il encore être sauvé ? On ne peut que l'espérer.
Mais cela ne sera probablement pas le cas. Car j'ai vu ce qui rôde dans les eaux vertes des étangs célèstes. C'est cette forme qui abolit tout mon courage et me vit fuir en hurlant dans la nuit.

Aide de jeu #12 : Dernière entrée dans le journal du docteur Northeast

Le guerrier ashanti négocie mal avec le gardien de la Pierre tranchante

Je ne sais pas pourquoi je vins en possession de la pierre tranchante, trouvée abandonnée sur les rives d'une rivière en crue comme je rentrais chez moi après une grande guerre dans le nord. Elle attira mon attention, grande comme une main, verte aux reflets huileux. Mon estomac se serra quand je la ramassais, mais ses gravures me fascinèrent, des motifs cunéiformes similaires à celles qui décorent les statues de Clulu et de Tsadogwa si nombreuses sur ce continent. Tandis que je passais le doigt sur son fin tranchant, le sang perla. La douleur me frappa, un brasier qui enflamma mes tripes. Je laissai tomber la pierre, la maudis et repris mon chemin, seulement pour sombrer dans l'inconscience.

Je me réveillai dans un labyrinthe sombre et humide, aux senteurs de mort et de feu. L'air portait le bruit d'une rivière impétueuse et le son de voix distantes. Je ne savais pas où je me trouvais. J'avançais pourtant, perdu, confus, jusqu'à ce que la terreur se saisisse de mon âme et que mon cœur saigne d'une blessure qui n'était pas physique. Bientôt, j'oubliai qui j'étais et d'où je venais. Bientôt, je trouvai un chemin vers la liberté, vers un rivage immense et une mer immobile. Si le ciel était aussi noir que la nuit, nulle étoile ne brillait au firmament et son éclat me brûlait les yeux. Je contemplais une sphère noire qui était le soleil aux ombres surnaturelles.

Sur les rives de la mer, je trouvai trois maisons circulaires en pisée, comme celles de mon peuple. La lumière noire qui tombait du ciel m'aveuglait toujours, mais ma vision fut obscurcie par l'apparition d'un homme. Grand et mince, il marcha vers moi, avec une élégance et un maintien inconnu des hommes. Quand il arriva à mes côtés, je vis que son visage était un crâne portant trois yeux humains. Son éclat surnaturel provenait de l'orbite dans son front, la source de son pouvoir.

« Ferme tes oreilles, mon guerrier ashanti. » Sa voix résonna dans ma tête. « Je suis le gardien de la Pierre tranchante et tu es ici maintenant pour négocier avec moi. »

Ma bouche s'ouvrit car je désirais plus que tout répondre à cet homme, cet aspect du Messager masqué, et pourtant je ne trouvais aucun mot et aucune réponse digne de sa puissance.

« Ferme ta bouche, mon guerrier ashanti. » Ses mâchoires sans lèvres ne bougeaient pas et pourtant ses mots étaient aussi clairs que mes mains si je les avais portés alors à mon visage. « Je sais ce que tu veux. Tu souhaites rentrer dans ton monde. Même si là tu seras encore mien. »

Je hochai la tête, conscient que le gardien de la Pierre tranchante connaissait mes pensées les plus profondes mieux encore que moi. Mes deux femmes, mes trois fils, mes cinq filles, dix-huit vaches, quarante-huit chèvres et trois cents poules attendaient le retour du patriarche de la maison, et ils me manquaient tous autant. Aussi allais-je passer un accord, sachant que le prix à payer serait terrible, pour peu que je puisse toucher la peau de mes bien-aimés une fois encore.

« Ferme tes yeux, mon guerrier ashanti. » Et je fis ainsi qu'il me le commandait. Et il me toucha le front et je sus que tout ici commencerait. C'est là qu'il reviendrait encore, pour régner et détruire, et apporter le chaos à la terre et aux gens. « Nous nous rencontrerons encore, bien assez tôt. »

Je m'éveillai, sur les rives de la rivière en crue, la pierre tranchante encore férocement enfoncée dans ma main, là où elle m'avait coupé. Déjà de noires écailles se formaient autour des plaies de la blessure. Cela avait commencé et je savais qu'il fallait que je fuie, que je retourne auprès des miens jusqu'à ce que la fin des temps vienne pour moi.

Je négociais mal certainement, mais le Messager masqué n'aurait rien accepté d'autre.

Aide de jeu #13 : Une fable tirée du messager Masqué

Investigateur 1

Dirk Kessler

Vous êtes né à Sidney, en Australie et, encore jeune, vous vous êtes engagé dans la marine marchande – en partie pour voir le monde, mais surtout pour échapper à un père ivrogne qui vous battait. Vous ne lui avez plus jamais parlé, n'avez jamais pardonné ses comportements et avez pourtant hérité de nombre de ses défauts. Vous avez eu votre part de problèmes : vous êtes sorti avec trop de femmes perdues, vous avez descendu trop de bouteilles de mauvais alcool et vous vous êtes bagarré avec bien trop de marins avec qui vous travailliez. Ce n'est que des années plus tard, après avoir brisé la mâchoire d'une femme, que vous avez réalisé être devenu l'homme que vous détestiez chez votre père. Vous avez donc quitté la Marchande et êtes parti pour New York. Après vous être repris, vous avez rejoint la *Shaw's Investigations and Security Services* en tant que détective privé. Ça a fait l'affaire, d'une manière ou d'une autre. Dans ce nouveau boulot, vous avez trouvé en vous de la compassion et un grand sens des responsabilités, notamment quand il s'agissait d'enfants disparus. Vous avez trouvé là une façon constructive de soigner les plaies de votre propre enfance.
Vous adorez jouer au détective. Vous avez toujours eu le chic pour résoudre les problèmes, parler avec autorité et fouiller les vieux paniers de linge sale. Vous avez même un bon partenaire, un jeune type du nom de Guy Randall qui apprend les ficelles du métier en votre compagnie. Mais vous saviez que de telles compétences ne seraient pas suffisantes pour vous garder sur le droit chemin, vous deviez aussi arrêter de picoler. Depuis dix ans maintenant, vous êtes un détective efficace, mais c'est uniquement parce que vous évitez de téter la bouteille. Si vous deviez être tenté, une fois encore, les mauvaises manières dont vous avez hérité ressurgiraient, plus violentes encore.

État mental actuel : quelque chose vous terrifie profondément. Quelque chose que vous avez vu, mais que vous ne pouvez – ou ne voulez – vous souvenir. Vous savez que c'est bien réel pourtant et si vous commencez à chercher ce qui vous est arrivé, cette chose pourrait bien ressurgir. Et elle vous dépècera, membres après membres, et rien ne pourra l'arrêter. Gardez toujours vos amis auprès de vous, car ils sont votre seul salut face à une mort douloureuse et inéluctable.



Dirk Kessler

31 ans, détective privé

APP	13	Prestance	65 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	54

Compétences

Athlétisme	55 %
Baratin	60 %
Bibliothèque	65 %
Comptabilité	25 %
Crédit	35 %
Discrétion	65 %
Dissimulation	25 %
Droit	40 %
Écouter	65 %
Métier : mécanicien	40 %
Métier : serrurier	50 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Négociation	40 %
Persuasion	40 %
Pilotage	55 %
Premiers soins	40 %
Psychologie	50 %
Sciences occultes	35 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	70 %

Langues

Anglais	70 %
Cantonais	10 %
Espagnol	15 %
Français	10 %

Combat

- Poing — 65 %
  dégâts 1D3+1D4
- Saisie — 50 %
  dégâts spéciaux
- Cran d'arrêt — 45 %
  dégâts 1D4+1D3
- Pistolet .38 automatique — 60%
  dégâts 1D10
- Revolver .45 — 60 %
  dégâts 1D10+2
- Fusil de chasse, calibre 12 — 45 %
  dégâts 4D6/2D6/1D6

Investigateur 2

James Sterling



Vous êtes le patriarche d'une riche dynastie de New York, une vieille fortune du Rhodes Island remontant à six générations. Votre père avant vous construisit sa richesse en opérant de fructueux investissements dans le transport, des usines, le caoutchouc ou le pétrole. Mais c'est vous qui avez réellement fait fortune lorsque vous avez ajouté les munitions dans le portefeuille des industries Sterling. Vous avez encaissé des bénéfices énormes durant la Première Guerre mondiale et, au cours de cette dernière décennie, vous avez vendu des armes à travers le monde, notamment en Europe et en Amérique centrale. Vous comprenez l'argent et les choses qu'elle achète, et c'est pour cela que vous êtes aussi riche.

Dans la vie, vous êtes un meneur, dirigeant et contrôlant tous les hommes, inférieurs à vous en tous points. De tous vos serviteurs, c'est en votre garde du corps, Sean O'Neill que vous faites le plus confiance, au point de lui confier des secrets que vous ne partageriez avec personne d'autre.

Depuis la mort de votre père, il y a de nombreuses années, vous n'êtes retourné dans votre maison de famille que dans de rares occasions, quand le travail vous laissait un peu de répit et ne vous entraînait pas loin de votre femme Janet et de vos deux adorables enfants, Jack et Donna. Jack a obtenu ses diplômes à l'Université de Columbia et il est prêt à vous rejoindre pour diriger les affaires, tandis que Donna achève actuellement ses études d'anthropologie dans une université moins connue. Si quoique ce soit arrivait à votre femme ou à vos enfants, vous ne savez pas ce que vous feriez, mais le responsable pourrait numéroter ses abattis. Vous faites tout ce que vous pouvez pour les protéger et exercez une vengeance appropriée à chaque fois qu'on leur fait du mal. Personne ne peut vous acheter. C'est vous qui achetez les gens. Et ceux qui refusent, vous vous en occupez d'une manière ou d'une autre.

État mental actuel : quelque chose vous inquiète. Vous ne connaissez pas exactement l'origine de vos migraines, mais vous pensez que cela concerne votre fils. Si seulement vous pouviez vous rappeler pourquoi vous êtes si inquiet ! Vous remuerez ciel et terre pour savoir ce qui est arrivé à votre fils et pour le ramener à la maison, car vous pensez qu'il est en danger de mort. Il a besoin d'aide et s'il est trop tard, quelqu'un paiera pour ça !

James Sterling

48 ans, riche industriel

APP	15	Prestance	75 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	51

Compétences

Affaires	70 %
Athlétisme	50 %
Baratin	65 %
Bibliothèque	70 %
Comptabilité	35 %
Crédit	75 %
Discrétion	55 %
Droit	50 %
Écouter	60 %
Mythe de Cthulhu	12 %
Négociation	50 %
Persuasion	50 %
Pilotage	60 %
Premiers soins	45 %
Psychologie	60 %
Se cacher	55 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Anglais	90 %
Français	25 %

Combat

• Poing dégâts 1D3+1D4	60 %
• Saisie dégâts spéciaux	45 %
• Pistolet .38 automatique dégâts 1D10	55%

Investigateur 3

James O'Neil



Vous êtes un homme qui a su créer ses propres chances, bien que si l'on se retourne sur votre passé, on peut affirmer que la Chance elle-même n'a jamais été à vos côtés. Quand vous aviez six ans, votre famille émigra de Dublin à New York, où vous ne connaissiez personne. Deux ans plus tard, vos parents furent heurtés et tués par un automobiliste ivre qui ne fut jamais retrouvé. Passant d'un orphelinat à un autre, vous fûtes rapidement séparé de votre sœur et vous ne l'avez plus jamais revue. Quand vous avez eu seize ans, vous vous êtes engagé pour aller combattre durant la Grande Guerre, assistant au massacre de dizaines de vos compagnons dans les tranchées en France. Ce n'est qu'à la fin de la guerre que votre chance tourna, quand vous avez rencontré James Sterling. Vous veniez juste d'être démobilisé et il cherchait quelqu'un possédant des contacts au sein de l'armée pour traiter quelques affaires en son nom.
M. Sterling vendait des munitions et vous avez pu l'introduire auprès des bonnes personnes, celles qui sont capables de tenir leurs engagements. Finalement, il vous engagea à plein temps et votre travail vous balada à travers le monde, sur les zones de conflit comme le Mexique, l'Italie, l'Irlande ou le Nicaragua. Toujours, vous avez affûté vos talents militaires et vos compétences de combat. Reconnaissant vos capacités, M. Sterling finit par faire de vous son assistant personnel et son garde du corps officieux. Désormais, vous voyagez à travers le monde à ses côtés, protégeant et aidant l'homme que vous respectez le plus au monde.

État mental actuel : quelque chose vous met vraiment en colère. Quelque chose de sombre et de suppurant qui se cache dans les profondeurs d'un trou gluant. Elle veut vous tuer. Le seul problème, c'est que vous êtes incapable de vous rappeler ce que c'est. Aussi, vous vous tenez prêt ; vous allez vous assurer de ramasser toutes les armes que vous pourrez ; ensuite, vous irez dans son repaire et vous la détruirez. Vous savez que si vous échouez, beaucoup vont mourir.

James O'Neil

32 ans, garde du corps

APP	10	Prestance	50 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	58

Compétences

Athlétisme	60 %
Baratin	50 %
Comptabilité	15 %
Crédit	20 %
Discrétion	45 %
Discrétion	60 %
Dissimulation	45 %
Droit	20 %
Écouter	55 %
Métier : mécanicien	60 %
Mythe de Cthulhu	12 %
Négociation	50 %
Persuasion	50 %
Pilotage	50 %
Premiers soins	50 %
Psychologie	30 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Anglais	60 %
Français	15 %
Espagnol	20 %

Combat

• Poing dégâts 1D3+1D4	70 %
• Saisie dégâts spéciaux	60 %
• Cran d'arrêt dégâts 1D4+1D3	45 %
• Revolver .45 dégâts 1D10+2	70 %
• Fusil de chasse, calibre 12 dégâts 4D6/2D6/1D6	50

Investigateur 4

Donna Sterling

Toute votre vie, on vous a inculqué la valeur enviable de votre position sociale. Vous êtes la fille d'une riche famille de New York, assez fortunée pour rivaliser avec les Rothschild ou les Carlyle, possédant un vaste domaine au Rhode Island et d'innombrables serviteurs. Ces apparences vous ont jadis fait croire que votre vie était enviable, mais c'est fini. Vous aimez profondément votre mère et votre frère Jack, mais votre père passait tant de temps à voyager et à travailler qu'il est devenu un étranger. Vous savez que faire de l'argent et dîner avec les puissants de ce monde est plus important pour lui que de passer du temps avec son unique fille. Pire, maintenant que Jack a fini ses études et commence à travailler avec votre père, lui aussi a été séduit par les affaires qui l'éloignent de vous. Il semble que les seules personnes qui sont là pour vous maintenant sont votre mère et votre meilleure amie, Amy Lachlan, une journaliste mondaine au *NY Pillar/Riposte*.
Comme vous grandissiez, votre mépris pour les affaires de la famille vous a conduit à embrasser un champ d'étude complètement différent. Maintenant, vous étudiez l'anthropologie à l'université Miskatonic. Votre père et votre frère croient tous deux que vous perdez votre temps, mais vous vous accrochez, en grande partie pour les contredire. Vous savez aussi qu'ils comptent vous marier, comme au Moyen-Âge, afin de renforcer l'une ou l'autre des alliances commerciales avec une autre grande famille du Rodhe Island. Vous ne voulez rien de tout cela ; quand vous serez majeure, que vous aurez fini vos études, vous vous enfuirez loin de chez vous et vous trouverez un travail dans votre domaine ; peut-être même que vous trouverez quelqu'un qui vous aime vraiment pour ce que vous êtes.

État mental actuel : il y a quelque chose qui vous énerve. Quelque chose de proche, que vous aimiez, vous a été enlevé à jamais. Vous avez ce sentiment de perte, et quoi que vous fassiez maintenant, cette perte ne sera jamais comblée. Mais vous n'en êtes pas sûre, vous voulez toujours être aimée et vous allez remuer ciel et terre pour vous assurer que l'amour vous revienne. Ce sera plus douloureux que tout ce que vous pouvez imaginer, mais vous devez aller au bout, coûte que coûte.

Donna Sterling

20 ans, étudiante en anthropologie

APP	16	Prestance	80 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	57

Compétences

Athlétisme	45 %
Baratin	70 %
Bibliothèque	65 %
Comptabilité	35 %
Crédit	55 %
Discrétion	35 %
Droit	30 %
Écouter	55 %
Mythe de Cthulhu	14 %
Négociation	30 %
Persuasion	50 %
Pilotage	45 %
Premiers soins	50 %
Psychologie	30 %
Sciences humaines :	
- Anthropologie	40 %
- Archéologie	25 %
Sciences occultes	40 %
Se cacher	45 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Anglais	70 %
Français	20 %

Combat

• Poing dégâts 1D3	65 %
• Saisie dégâts spéciaux	40 %
• Pistolet .38 automatique dégâts 1D10	50%

Investigateur 5

Guy Randal

D'abord policier en uniforme pour la ville de New York, vous avez quitté le département assez vite pour un boulot plus lucratif aux *Shaw's Investigations and Security Services*. Si le boulot – et la paie – était meilleur, vous avez vite compris que vous étiez jeune et sans expérience, à comparer de la plupart des détectives de la firme. Personne ne voulait bosser avec vous et tous pensaient que le patron avait fait une erreur en vous engageant. Rapidement, le mot a passé que vous n'étiez bon qu'à remplir la paperasse pour vos aînés.
Vous avez perdu vos illusions, vous avez failli démissionner mais, sans vraiment savoir pourquoi, vous avez vidé votre sac à l'un de vos collègues. Vous lui avez raconté comment, alors que vous n'étiez encore qu'un gamin, vous avez été témoin de l'agression de votre mère et comment vous l'avez vue plonger dans la dépression, changée par ce qui lui était arrivé. Vous ne voulez pas que ça arrive à d'autres, et c'est pour cela que vous êtes devenu un flic puis un détective privé. Celui qui vous écoutait était un immigrant australien, Dirk Kessler, et depuis lors, à chaque fois que le patron est d'accord, il vous emmène avec lui sur des affaires. Vous avez beaucoup appris de Kessler et vous savez que vous lui devez beaucoup. Sans lui, vous seriez encore à gribouiller des rapports dans les bureaux de New York.

État mental actuel : quelque chose vous trouble vraiment. Quelque chose que vous avez vu, quelque chose de terrible, qui vous a fait réaliser que la seule personne qui vous fasse tenir, c'est vous-même. Récemment, vous avez appris que le monde est un endroit affreux, malfaisant, vide et que personne ne s'en soucie en dehors de vous. Quoi que vous ayez vu de maléfique, c'est encore là et il faudra le détruire. S'il existe une chance pour que vous puissiez retrouver les choses que vous chérissiez, vous devez d'abord annihiler cette chose, pour retrouver estime à vos propres yeux.

Guy Randall

25 ans, jeune détective privé

APP	15	Prestance	75 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	15
Santé Mentale	61

Compétences

Athlétisme	35 %
Baratin	40 %
Bibliothèque	45 %
Comptabilité	45 %
Crédit	20 %
Discrétion	50 %
Dissimulation	35 %
Droit	20 %
Écouter	45 %
Métier : serrurier	40 %
Mythe de Cthulhu	10 %
Négociation	20 %
Persuasion	60 %
Pilotage	35 %
Premiers soins	50 %
Psychologie	30 %
Se cacher	60 %
Trouver Objet Caché	40 %

Langues

Anglais	65 %

Combat

• Poing dégâts 1D3+1D4	70 %
• Saisie dégâts spéciaux	40 %
• Cran d'arrêt dégâts 1D4+1D3	35 %
• Revolver .45 dégâts 1D10+2	70 %

Investigateur 6

Amy Lachlan

Votre famille n'a jamais été riche. Votre père était le majordome de la famille Sterling du Rhode Island et votre mère était femme de chambre pour eux. Vous avez vu ce que l'argent pouvait faire. En grandissant au manoir Sterling, vous êtes devenue amie avec la fille de la famille, Donna.
Maintenant, vous avez toutes deux une vingtaine d'années et ne pouvez plus passer autant de temps ensemble que jadis. Donna étudie l'anthropologie à l'université Miskatonic et vous avez fini comme journaliste au sein du *NY Pillar/Riposte*, à tenir les gens informés de toutes les annonces et les scandales qui secouent les habitants riches et célèbres de Manhattan. C'est un rôle que vous appréciez et que vous chérissez. Tout ce qu'il vous reste à faire maintenant, c'est à vous faire remarquer d'une de ces personnes très riches, et qu'elle vous demande en mariage.

État mental actuel : quelque chose vous préoccupe, quelque chose qui vous est arrivé – mais vous êtes incapable de vous rappeler quoi. Une chose horrible vous a attaquée et vous maintenant, vous voudriez savoir quoi, car elle vous a rendu malade et vous souffrez de nausées et de migraines. Vous devez affronter vos peurs et découvrir la vérité sur ces maux qui vous assaillent.



Amy Lachlan

21 ans, journaliste au NY Pillar/Riposte

APP	15	Prestance	75 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+1D4
Points de Vie	14
Santé Mentale	57

Compétences

Art : écrire des chroniques	65 %
Athlétisme	35 %
Baratin	70 %
Bibliothèque	55 %
Crédit	25 %
Discrétion	55 %
Écouter	55 %
Mythe de Cthulhu	17 %
Négociation	50 %
Persuasion	50 %
Pilotage	35 %
Premiers soins	35 %
Psychologie	40 %
Se cacher	40 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Anglais	65 %
Français	25 %

Combat

- Poing — 55 %
  dégâts 1D3+1D4
- Pistolet .38 automatique — 50%
  dégâts 1D10

Terreurs de l'au-delà

1920

Terreurs de l'au-delà est un recueil de six scénarios se déroulant dans les années vingt et trente. Pour improviser des parties, faciliter l'initiation ou les joueurs pressés, des personnages pré-tirés sont proposés pour chaque aventure. Les gardiens peuvent également insérer ces histoires dans leurs propres campagnes.

- **Une lumière fantomatique** : Où les investigateurs doivent découvrir pour quelle raison la lampe d'un phare perdu dans la tourmente s'est éteinte.
- **De la suite dans la folie** : Où les patients d'un hôpital psychiatrique tentent de surmonter leurs propres difficultés mentales, en découvrant que le remède est parfois bien pire que le mal.
- **Mort accidentelle** : Où, venus rendre hommage à un ami disparu, les investigateurs découvrent des œuvres d'art étranges et intrigantes qui peuvent les renseigner sur la véritable nature des événements.
- **Secrets d'outre-tombe** : Où les investigateurs s'inquiètent du sort d'enfants malades et affrontent les secrets d'une communauté puritaine de Rhodes Island.
- **Les Fouilles** : Où les étudiants en archéologie de l'université de Miskatonic exploitent un site de fouille dans l'arrière-pays de la Nouvelle-Angleterre, au risque d'attirer l'attention de sinistres voisins.
- **Étoiles brûlantes** : Où, sans souvenir des sept derniers jours écoulés, les investigateurs affrontent la noirceur du vaudou Haïtien, jusqu'à la plus sinistre révélation…

Six environnements sordides, pour six aventures angoissantes et autant de destins funestes…



WWW.SANS-DETOUR.COM